

# CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Székesszodore Világ #17  
1991. június  
III. évfolyam 5. szám  
Ára 59,— Ft



C64 alaplapjait váltókat (Aljantól) kérem leírni! Vagy írhatom **Alpári Péter** Vár Széchenyi u 3/7 2000 Tel: 06-271 10-372

Hazánál C64-ek vagy C16-ok vannak, plusz egy magánút, 15 111-es tollalát **Kóler János** Ürszék, János Gy 11 6800, Tel: 100 091 11 742

C64 alaplapot és VIC 90-as programokat váltókat Ára jantól) kérek **Nagy György**, Lány, Rakóczi út 11 3032  
ATAH vagy AMIGA kompatibilis egységek keresek C64-hez, létezőknek megadom mellé a CIOASIC 1K, Keresem továbbá egy a Pascal 1.0-t, ami legalább 10%-kal jobbi, mint amit most használok **Katona Péter** Budapesti XVIII József u 22 X/63

Vélem lehetséges gyan Action Replay MK IV V/V/VII carddget, lefedésig azint angol v magyar nyelvű és kiegészítő kiegészítő, valamint C64 jellekkel csatlakozó, illetve 1000 10% jeleket keresek **Pongrácz Viktor** Szegedretelek Munkácsi 10/a 2310 105 26) 65 774

Új vagy használt OC 114N típusú floppy 1 kerekű megvevőre Olcsón más típus is érdekel (figyeld C64-es bővíthető kártyák magánút FASTLOAD, DATASECT, INAL III, IUNISO, VASULOC Aljantól) ki vevővel 3531 Miskolc, János F 0 3/2 vagy a 104-641 58 41 11000 mellékelt 8-13h között GITA

C64-as keresek floppyt, más 10 000,- Ft-ért Aki jelentkezik, azt is meg, hogy hány éves **Penlek Leó** Széchenyi Vár u 7 100

Vélem vagy éke használt 1541/II drive és emegyezőkkel Ugyanúgy Action Replay Carddget eladó (magyar nyelvű), felhasználható lemezről 3 000,- Ft-ért **Nagy Árpád** Budapest, XI Budaörsi út 10/A F/A 1111

Hazánál Commodore 64 és kerekű floppy a működőhöz magánút, lehet lehet nyugati hangcsatlakozás TV-re 10 000,- azaz levezet levezet **Csimen Szabo József** Országút, Maraszthy ut 100 2840 A pepet és a TV1 pontok között újlati tudom átvenni (átvenni) és a magánút

Eladó 15 éves C64/II, 1541/II floppy, lemez bomb, 70 db 3M és SKC lemez (14 db 80-90-es programokkal) ezek kényvesztel **Dosa János**, Rakóczi ut 11/A, 3065  
C128 + 1540-as datavérte + aljantól JUNGSTY IV 80 karakteres kijelzőre is alkalmas 23 000,- Ft-ért, EX 81 + 16K pedig 4 000,- Ft-ért eladó **Kovács Zoltán** Dunapályos Munkácsi út 7 F/3 2400

Eladó 1 éves C128 magánút, kiegészítők, és kb 500 jellek + 2 jellekhez nagyon jó állapotban kártyák 23 000,- Ft Esedeg C64-re is becsatlakozhat (bővíthető) eladókatban, vagy személyesen **Bieda Richard** Miskolc XI Budaörsi út 35 3535

Eladó C64 + Datavérte + 1 jay + program + kiegészítők **Rago Zoltán** Nagybánya Húzó u 8 7300  
Eladó C64 18 000,- Ft-ért magánút + 2 db Quick Shot B kártya + 1 kiegészítő jeleket 90-91-es programokkal + kiegészítő programok + kiegészítő sok utántöltő jellek pl. ID1, ID2, ID3, ID4, ID5, ID6, ID7, ID8, ID9, ID10, ID11, ID12, ID13, ID14, ID15, ID16, ID17, ID18, ID19, ID20, ID21, ID22, ID23, ID24, ID25, ID26, ID27, ID28, ID29, ID30, ID31, ID32, ID33, ID34, ID35, ID36, ID37, ID38, ID39, ID40, ID41, ID42, ID43, ID44, ID45, ID46, ID47, ID48, ID49, ID50, ID51, ID52, ID53, ID54, ID55, ID56, ID57, ID58, ID59, ID60, ID61, ID62, ID63, ID64, ID65, ID66, ID67, ID68, ID69, ID70, ID71, ID72, ID73, ID74, ID75, ID76, ID77, ID78, ID79, ID80, ID81, ID82, ID83, ID84, ID85, ID86, ID87, ID88, ID89, ID90, ID91, ID92, ID93, ID94, ID95, ID96, ID97, ID98, ID99, ID100, ID101, ID102, ID103, ID104, ID105, ID106, ID107, ID108, ID109, ID110, ID111, ID112, ID113, ID114, ID115, ID116, ID117, ID118, ID119, ID120, ID121, ID122, ID123, ID124, ID125, ID126, ID127, ID128, ID129, ID130, ID131, ID132, ID133, ID134, ID135, ID136, ID137, ID138, ID139, ID140, ID141, ID142, ID143, ID144, ID145, ID146, ID147, ID148, ID149, ID150, ID151, ID152, ID153, ID154, ID155, ID156, ID157, ID158, ID159, ID160, ID161, ID162, ID163, ID164, ID165, ID166, ID167, ID168, ID169, ID170, ID171, ID172, ID173, ID174, ID175, ID176, ID177, ID178, ID179, ID180, ID181, ID182, ID183, ID184, ID185, ID186, ID187, ID188, ID189, ID190, ID191, ID192, ID193, ID194, ID195, ID196, ID197, ID198, ID199, ID200, ID201, ID202, ID203, ID204, ID205, ID206, ID207, ID208, ID209, ID210, ID211, ID212, ID213, ID214, ID215, ID216, ID217, ID218, ID219, ID220, ID221, ID222, ID223, ID224, ID225, ID226, ID227, ID228, ID229, ID230, ID231, ID232, ID233, ID234, ID235, ID236, ID237, ID238, ID239, ID240, ID241, ID242, ID243, ID244, ID245, ID246, ID247, ID248, ID249, ID250, ID251, ID252, ID253, ID254, ID255, ID256, ID257, ID258, ID259, ID260, ID261, ID262, ID263, ID264, ID265, ID266, ID267, ID268, ID269, ID270, ID271, ID272, ID273, ID274, ID275, ID276, ID277, ID278, ID279, ID280, ID281, ID282, ID283, ID284, ID285, ID286, ID287, ID288, ID289, ID290, ID291, ID292, ID293, ID294, ID295, ID296, ID297, ID298, ID299, ID300, ID301, ID302, ID303, ID304, ID305, ID306, ID307, ID308, ID309, ID310, ID311, ID312, ID313, ID314, ID315, ID316, ID317, ID318, ID319, ID320, ID321, ID322, ID323, ID324, ID325, ID326, ID327, ID328, ID329, ID330, ID331, ID332, ID333, ID334, ID335, ID336, ID337, ID338, ID339, ID340, ID341, ID342, ID343, ID344, ID345, ID346, ID347, ID348, ID349, ID350, ID351, ID352, ID353, ID354, ID355, ID356, ID357, ID358, ID359, ID360, ID361, ID362, ID363, ID364, ID365, ID366, ID367, ID368, ID369, ID370, ID371, ID372, ID373, ID374, ID375, ID376, ID377, ID378, ID379, ID380, ID381, ID382, ID383, ID384, ID385, ID386, ID387, ID388, ID389, ID390, ID391, ID392, ID393, ID394, ID395, ID396, ID397, ID398, ID399, ID400, ID401, ID402, ID403, ID404, ID405, ID406, ID407, ID408, ID409, ID410, ID411, ID412, ID413, ID414, ID415, ID416, ID417, ID418, ID419, ID420, ID421, ID422, ID423, ID424, ID425, ID426, ID427, ID428, ID429, ID430, ID431, ID432, ID433, ID434, ID435, ID436, ID437, ID438, ID439, ID440, ID441, ID442, ID443, ID444, ID445, ID446, ID447, ID448, ID449, ID450, ID451, ID452, ID453, ID454, ID455, ID456, ID457, ID458, ID459, ID460, ID461, ID462, ID463, ID464, ID465, ID466, ID467, ID468, ID469, ID470, ID471, ID472, ID473, ID474, ID475, ID476, ID477, ID478, ID479, ID480, ID481, ID482, ID483, ID484, ID485, ID486, ID487, ID488, ID489, ID490, ID491, ID492, ID493, ID494, ID495, ID496, ID497, ID498, ID499, ID500, ID501, ID502, ID503, ID504, ID505, ID506, ID507, ID508, ID509, ID510, ID511, ID512, ID513, ID514, ID515, ID516, ID517, ID518, ID519, ID520, ID521, ID522, ID523, ID524, ID525, ID526, ID527, ID528, ID529, ID530, ID531, ID532, ID533, ID534, ID535, ID536, ID537, ID538, ID539, ID540, ID541, ID542, ID543, ID544, ID545, ID546, ID547, ID548, ID549, ID550, ID551, ID552, ID553, ID554, ID555, ID556, ID557, ID558, ID559, ID560, ID561, ID562, ID563, ID564, ID565, ID566, ID567, ID568, ID569, ID570, ID571, ID572, ID573, ID574, ID575, ID576, ID577, ID578, ID579, ID580, ID581, ID582, ID583, ID584, ID585, ID586, ID587, ID588, ID589, ID590, ID591, ID592, ID593, ID594, ID595, ID596, ID597, ID598, ID599, ID600, ID601, ID602, ID603, ID604, ID605, ID606, ID607, ID608, ID609, ID610, ID611, ID612, ID613, ID614, ID615, ID616, ID617, ID618, ID619, ID620, ID621, ID622, ID623, ID624, ID625, ID626, ID627, ID628, ID629, ID630, ID631, ID632, ID633, ID634, ID635, ID636, ID637, ID638, ID639, ID640, ID641, ID642, ID643, ID644, ID645, ID646, ID647, ID648, ID649, ID650, ID651, ID652, ID653, ID654, ID655, ID656, ID657, ID658, ID659, ID660, ID661, ID662, ID663, ID664, ID665, ID666, ID667, ID668, ID669, ID670, ID671, ID672, ID673, ID674, ID675, ID676, ID677, ID678, ID679, ID680, ID681, ID682, ID683, ID684, ID685, ID686, ID687, ID688, ID689, ID690, ID691, ID692, ID693, ID694, ID695, ID696, ID697, ID698, ID699, ID700, ID701, ID702, ID703, ID704, ID705, ID706, ID707, ID708, ID709, ID710, ID711, ID712, ID713, ID714, ID715, ID716, ID717, ID718, ID719, ID720, ID721, ID722, ID723, ID724, ID725, ID726, ID727, ID728, ID729, ID730, ID731, ID732, ID733, ID734, ID735, ID736, ID737, ID738, ID739, ID740, ID741, ID742, ID743, ID744, ID745, ID746, ID747, ID748, ID749, ID750, ID751, ID752, ID753, ID754, ID755, ID756, ID757, ID758, ID759, ID760, ID761, ID762, ID763, ID764, ID765, ID766, ID767, ID768, ID769, ID770, ID771, ID772, ID773, ID774, ID775, ID776, ID777, ID778, ID779, ID780, ID781, ID782, ID783, ID784, ID785, ID786, ID787, ID788, ID789, ID790, ID791, ID792, ID793, ID794, ID795, ID796, ID797, ID798, ID799, ID800, ID801, ID802, ID803, ID804, ID805, ID806, ID807, ID808, ID809, ID810, ID811, ID812, ID813, ID814, ID815, ID816, ID817, ID818, ID819, ID820, ID821, ID822, ID823, ID824, ID825, ID826, ID827, ID828, ID829, ID830, ID831, ID832, ID833, ID834, ID835, ID836, ID837, ID838, ID839, ID840, ID841, ID842, ID843, ID844, ID845, ID846, ID847, ID848, ID849, ID850, ID851, ID852, ID853, ID854, ID855, ID856, ID857, ID858, ID859, ID860, ID861, ID862, ID863, ID864, ID865, ID866, ID867, ID868, ID869, ID870, ID871, ID872, ID873, ID874, ID875, ID876, ID877, ID878, ID879, ID880, ID881, ID882, ID883, ID884, ID885, ID886, ID887, ID888, ID889, ID890, ID891, ID892, ID893, ID894, ID895, ID896, ID897, ID898, ID899, ID900, ID901, ID902, ID903, ID904, ID905, ID906, ID907, ID908, ID909, ID910, ID911, ID912, ID913, ID914, ID915, ID916, ID917, ID918, ID919, ID920, ID921, ID922, ID923, ID924, ID925, ID926, ID927, ID928, ID929, ID930, ID931, ID932, ID933, ID934, ID935, ID936, ID937, ID938, ID939, ID940, ID941, ID942, ID943, ID944, ID945, ID946, ID947, ID948, ID949, ID950, ID951, ID952, ID953, ID954, ID955, ID956, ID957, ID958, ID959, ID960, ID961, ID962, ID963, ID964, ID965, ID966, ID967, ID968, ID969, ID970, ID971, ID972, ID973, ID974, ID975, ID976, ID977, ID978, ID979, ID980, ID981, ID982, ID983, ID984, ID985, ID986, ID987, ID988, ID989, ID990, ID991, ID992, ID993, ID994, ID995, ID996, ID997, ID998, ID999, ID1000, ID1001, ID1002, ID1003, ID1004, ID1005, ID1006, ID1007, ID1008, ID1009, ID1010, ID1011, ID1012, ID1013, ID1014, ID1015, ID1016, ID1017, ID1018, ID1019, ID1020, ID1021, ID1022, ID1023, ID1024, ID1025, ID1026, ID1027, ID1028, ID1029, ID1030, ID1031, ID1032, ID1033, ID1034, ID1035, ID1036, ID1037, ID1038, ID1039, ID1040, ID1041, ID1042, ID1043, ID1044, ID1045, ID1046, ID1047, ID1048, ID1049, ID1050, ID1051, ID1052, ID1053, ID1054, ID1055, ID1056, ID1057, ID1058, ID1059, ID1060, ID1061, ID1062, ID1063, ID1064, ID1065, ID1066, ID1067, ID1068, ID1069, ID1070, ID1071, ID1072, ID1073, ID1074, ID1075, ID1076, ID1077, ID1078, ID1079, ID1080, ID1081, ID1082, ID1083, ID1084, ID1085, ID1086, ID1087, ID1088, ID1089, ID1090, ID1091, ID1092, ID1093, ID1094, ID1095, ID1096, ID1097, ID1098, ID1099, ID1100, ID1101, ID1102, ID1103, ID1104, ID1105, ID1106, ID1107, ID1108, ID1109, ID1110, ID1111, ID1112, ID1113, ID1114, ID1115, ID1116, ID1117, ID1118, ID1119, ID1120, ID1121, ID1122, ID1123, ID1124, ID1125, ID1126, ID1127, ID1128, ID1129, ID1130, ID1131, ID1132, ID1133, ID1134, ID1135, ID1136, ID1137, ID1138, ID1139, ID1140, ID1141, ID1142, ID1143, ID1144, ID1145, ID1146, ID1147, ID1148, ID1149, ID1150, ID1151, ID1152, ID1153, ID1154, ID1155, ID1156, ID1157, ID1158, ID1159, ID1160, ID1161, ID1162, ID1163, ID1164, ID1165, ID1166, ID1167, ID1168, ID1169, ID1170, ID1171, ID1172, ID1173, ID1174, ID1175, ID1176, ID1177, ID1178, ID1179, ID1180, ID1181, ID1182, ID1183, ID1184, ID1185, ID1186, ID1187, ID1188, ID1189, ID1190, ID1191, ID1192, ID1193, ID1194, ID1195, ID1196, ID1197, ID1198, ID1199, ID1200, ID1201, ID1202, ID1203, ID1204, ID1205, ID1206, ID1207, ID1208, ID1209, ID1210, ID1211, ID1212, ID1213, ID1214, ID1215, ID1216, ID1217, ID1218, ID1219, ID1220, ID1221, ID1222, ID1223, ID1224, ID1225, ID1226, ID1227, ID1228, ID1229, ID1230, ID1231, ID1232, ID1233, ID1234, ID1235, ID1236, ID1237, ID1238, ID1239, ID1240, ID1241, ID1242, ID1243, ID1244, ID1245, ID1246, ID1247, ID1248, ID1249, ID1250, ID1251, ID1252, ID1253, ID1254, ID1255, ID1256, ID1257, ID1258, ID1259, ID1260, ID1261, ID1262, ID1263, ID1264, ID1265, ID1266, ID1267, ID1268, ID1269, ID1270, ID1271, ID1272, ID1273, ID1274, ID1275, ID1276, ID1277, ID1278, ID1279, ID1280, ID1281, ID1282, ID1283, ID1284, ID1285, ID1286, ID1287, ID1288, ID1289, ID1290, ID1291, ID1292, ID1293, ID1294, ID1295, ID1296, ID1297, ID1298, ID1299, ID1300, ID1301, ID1302, ID1303, ID1304, ID1305, ID1306, ID1307, ID1308, ID1309, ID1310, ID1311, ID1312, ID1313, ID1314, ID1315, ID1316, ID1317, ID1318, ID1319, ID1320, ID1321, ID1322, ID1323, ID1324, ID1325, ID1326, ID1327, ID1328, ID1329, ID1330, ID1331, ID1332, ID1333, ID1334, ID1335, ID1336, ID1337, ID1338, ID1339, ID1340, ID1341, ID1342, ID1343, ID1344, ID1345, ID1346, ID1347, ID1348, ID1349, ID1350, ID1351, ID1352, ID1353, ID1354, ID1355, ID1356, ID1357, ID1358, ID1359, ID1360, ID1361, ID1362, ID1363, ID1364, ID1365, ID1366, ID1367, ID1368, ID1369, ID1370, ID1371, ID1372, ID1373, ID1374, ID1375, ID1376, ID1377, ID1378, ID1379, ID1380, ID1381, ID1382, ID1383, ID1384, ID1385, ID1386, ID1387, ID1388, ID1389, ID1390, ID1391, ID1392, ID1393, ID1394, ID1395, ID1396, ID1397, ID1398, ID1399, ID1400, ID1401, ID1402, ID1403, ID1404, ID1405, ID1406, ID1407, ID1408, ID1409, ID1410, ID1411, ID1412, ID1413, ID1414, ID1415, ID1416, ID1417, ID1418, ID1419, ID1420, ID1421, ID1422, ID1423, ID1424, ID1425, ID1426, ID1427, ID1428, ID1429, ID1430, ID1431, ID1432, ID1433, ID1434, ID1435, ID1436, ID1437, ID1438, ID1439, ID1440, ID1441, ID1442, ID1443, ID1444, ID1445, ID1446, ID1447, ID1448, ID1449, ID1450, ID1451, ID1452, ID1453, ID1454, ID1455, ID1456, ID1457, ID1458, ID1459, ID1460, ID1461, ID1462, ID1463, ID1464, ID1465, ID1466, ID1467, ID1468, ID1469, ID1470, ID1471, ID1472, ID1473, ID1474, ID1475, ID1476, ID1477, ID1478, ID1479, ID1480, ID1481, ID1482, ID1483, ID1484, ID1485, ID1486, ID1487, ID1488, ID1489, ID1490, ID1491, ID1492, ID1493, ID1494, ID1495, ID1496, ID1497, ID1498, ID1499, ID1500, ID1501, ID1502, ID1503, ID1504, ID1505, ID1506, ID1507, ID1508, ID1509, ID1510, ID1511, ID1512, ID1513, ID1514, ID1515, ID1516, ID1517, ID1518, ID1519, ID1520, ID1521, ID1522, ID1523, ID1524, ID1525, ID1526, ID1527, ID1528, ID1529, ID1530, ID1531, ID1532, ID1533, ID1534, ID1535, ID1536, ID1537, ID1538, ID1539, ID1540, ID1541, ID1542, ID1543, ID1544, ID1545, ID1546, ID1547, ID1548, ID1549, ID1550, ID1551, ID1552, ID1553, ID1554, ID1555, ID1556, ID1557, ID1558, ID1559, ID1560, ID1561, ID1562, ID1563, ID1564, ID1565, ID1566, ID1567, ID1568, ID1569, ID1570, ID1571, ID1572, ID1573, ID1574, ID1575, ID1576, ID1577, ID1578, ID1579, ID1580, ID1581, ID1582, ID1583, ID1584, ID1585, ID1586, ID1587, ID1588, ID1589, ID1590, ID1591, ID1592, ID1593, ID1594, ID1595, ID1596, ID1597, ID1598, ID1599, ID1600, ID1601, ID1602, ID1603, ID1604, ID1605, ID1606, ID1607, ID1608, ID1609, ID1610, ID1611, ID1612, ID1613, ID1614, ID1615, ID1616, ID1617, ID1618, ID1619, ID1620, ID1621, ID1622, ID1623, ID1624, ID1625, ID1626, ID1627, ID1628, ID1629, ID1630, ID1631, ID1632, ID1633, ID1634, ID1635, ID1636, ID1637, ID1638, ID1639, ID1640, ID1641, ID1642, ID1643, ID1644, ID1645, ID1646, ID1647, ID1648, ID1649, ID1650, ID1651, ID1652, ID1653, ID1654, ID1655, ID1656, ID1657, ID1658, ID1659, ID1660, ID1661, ID1662, ID1663, ID1664, ID1665, ID1666, ID1667, ID1668, ID1669, ID1670, ID1671, ID1672, ID1673, ID1674, ID1675, ID1676, ID1677, ID1678, ID1679, ID1680, ID1681, ID1682, ID1683, ID1684, ID1685, ID1686, ID1687, ID1688, ID1689, ID1690, ID1691, ID1692, ID1693, ID1694, ID1695, ID1696, ID1697, ID1698, ID1699, ID1700, ID1701, ID1702, ID1703, ID1704, ID1705, ID1706, ID1707, ID1708, ID1709, ID1710, ID1711, ID1712, ID1713, ID1714, ID1715, ID1716, ID1717, ID1718, ID1719, ID1720, ID1721, ID1722, ID1723, ID1724, ID1725, ID1726, ID1727, ID1728, ID1729, ID1730, ID1731, ID1732, ID1733, ID1734, ID1735, ID1736, ID1737, ID1738, ID1739, ID1740, ID1741, ID1742, ID1743, ID1744, ID1745, ID1746, ID1747, ID1748, ID1749, ID1750, ID1751, ID1752, ID1753, ID1754, ID1755, ID1756, ID1757, ID1758, ID1759, ID1760, ID1761, ID1762, ID1763, ID1764, ID1765, ID1766, ID1767, ID1768, ID1769, ID1770, ID1771, ID1772, ID1773, ID1774, ID1775, ID1776, ID1777, ID1778, ID1779, ID1780, ID1781, ID1782, ID1783, ID1784, ID1785, ID1786, ID1787, ID1788, ID1789, ID1790, ID1791, ID1792, ID1793, ID1794, ID1795, ID1796, ID1797, ID1798, ID1799, ID1800, ID1801, ID1802, ID1803, ID1804, ID1805, ID1806, ID1807, ID1808, ID1809, ID1810, ID1811, ID1812, ID1813, ID1814, ID1815, ID1816, ID1817, ID1818, ID1819, ID1820, ID1821, ID1822, ID1823, ID1824, ID1825, ID1826, ID1827, ID1828, ID1829, ID1830, ID1831, ID1832, ID1833, ID1834, ID1835, ID1836, ID1837, ID1838, ID1839, ID1840, ID1841, ID1842, ID1843, ID1844, ID1845, ID1846, ID1847, ID1848, ID1849, ID1850, ID1851, ID1852, ID1853, ID1854, ID1855, ID1856, ID1857, ID1858, ID1859, ID1860, ID1861, ID1862, ID1863, ID1864, ID1865, ID1866, ID1867, ID1868, ID1869, ID1870, ID1871, ID1872, ID1873, ID1874, ID1875, ID1876, ID1877, ID1878, ID1879, ID1880, ID1881, ID1882, ID1883, ID1884, ID1885, ID1886, ID1887, ID1888, ID1889, ID1890, ID1891, ID1892, ID1893, ID1894, ID1895, ID1896, ID1897, ID1898, ID1899, ID1900, ID1901, ID1902, ID1903, ID1904, ID1905, ID1906, ID1907, ID1908, ID1909, ID1910, ID1911, ID1912, ID1913, ID1914, ID1915, ID1916, ID1917, ID1918, ID1919, ID1920, ID1921, ID1922, ID1923, ID1924, ID1925, ID1926, ID1927, ID1928, ID1929, ID1930, ID1931, ID1932, ID1933, ID1934, ID1935, ID1936, ID1937, ID1938, ID1939, ID1940, ID1941, ID1942, ID1943, ID1944, ID1945, ID1946, ID1947, ID1948, ID1949, ID1950, ID1951, ID1952, ID1953, ID1954, ID1955, ID1956, ID1957, ID1958, ID1959, ID1960, ID1961, ID1962, ID1963, ID1964, ID1965, ID1966, ID1967, ID1968, ID1969, ID1970, ID1971, ID1972, ID1973, ID1974, ID1975, ID1976, ID1977, ID1978, ID1979, ID1980

## Tartalom

Intro .....	1
News .....	2
Last Ninja III. (64, Amiga)	4
Knights of Legend (64)	7
Xenomorph (64, Amiga, PC)	13
Railroad Tycoon (Amiga, PC)	18
TökösMákos .....	24
— The Detective Game	
— The Goonies	
— Lord of the Hell	
— Power Struggle	
Plus4 sarok (Plus4)	28
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

## Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv mindenkinek a teljesen hagyományos CoV 17-ben! Mindenekelőtt szeretnénk elnevezést kérni a mindent elárasztó hirdetésazon miatt, de még a nyári szünet előtt szeretnénk volna lenyomni az összes hirdetést, ami fotózatosan felgyűlemlett nálunk (talán mondanunk sem kell, hogy nem igazan sikerült). Ha már ugyanis a hirdetésekkel kezdünk, akkor lejtassuk is azokkal meg éppen "lapzártá" előtt érkeztek meg az első pénzdijs hirdetések, amelyekkel hirdetőink a CoV 16-ban között új feltételek mellett küldték el nekünk. Amikor az első csekkfenyvesítések megjtek, akkor vettük észre, hogy apró tevés történt a csekkszámok megadásánál. Ezért kerük a leendő hirdetni vágyókat, hogy ha hirdetésük pénzdijs kategóriába esne, akkor a postal csekk címzését az alábbiak szerinti végezzék:

COM-Ware Kft OTP címen  
1117 Budapest, XI. Irinyi J. út. 30.  
MNB 218-98426/41853-7

Ugyanezt a címezést kerük az utalvány közepső részenek hátoldalán levő 'Megjegyzés' rovatban is feltüntetni (azonkívül még nem rossz ötlet, ha valahogy sikerül benyomortani alá a 'Hirdetési díj' szöveket is).

Egyébként nem kell meglepetenni, amikor először befelelapoztok ebbe a számba: egyelőre még nem alakultunk át Független Demokratikus Rajzszakkör-re, csak a mostani számban csupa olyan játékok leírása kapott helyet, amihez néhány tonna térkép is tartozik. Egyébként ideges természetű embereknek bátran ajánlhatjuk, hogy egy kis XENOMORPH-terképrajzolással töltsék el üres perceiket — sokkal jobb, mint egy sokkterápia és a kezelő végeztevel valami egészen különös nyugalom vesz erőt a pacienseknél.

Mivel nyakunkon a nyár, természetesen jön a hagyományos nyári CoV-szünet, azaz 3 hónapig nem találkozzunk. Tényleg, milyen hónap is van? Ha most szeptember, vagy neadjisten december lenne, akkor az előbbi mondatot vegyék tréfának. A lényeg, hogy a CoV 18 szeptember végén fog megjelenni.

A tavaly októberben megkezdett Nagy CoV Előfizetési Kampany olyan viharokkal kavart érzékeny felvilágosításban (vajon miért kérdezték annyian, hogy "Nem hagyhatok már abba?!"), hogy úgy gondoltuk, most egy teljesen új dologgal lépünk meg benneteket. Nevezetesen a Nagy CoV Evkönyv Előfizetési Kampannyal. A CoV Evkönyv gyönyörű lesz (?), szép (?) és tartalmas (!) — de a lényeg az, hogy az utcará terveink szerint nem kerül. Vagyis nálunk hozzáférhető Előfizetési csekket korlátlan számban tudunk biztosítani... (A további részletek a hátsó borítón találhatóak — már amennyiben van hátsó borítónk)

## Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVBoy-jal és tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Cimlapterv: Kovács József  
Grafika és tehenek: Müller Mihály (Kis Getto)  
Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt  
és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr  
Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen  
el lehet érni bennünket a COM-WARE Kft,  
1519 Budapest, Pf. 363 címen  
ISSN 0866-0808  
Pátrla Nyomda  
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Akkor azt láttuk ezt a rovatot, mert az Info név olyan szerencsétlenül hangzott. Ugye milyen fantáziadús nevet láttunk nekik?!

## Kaland/RPG:

64

Talán eddig is teljesen egyértelmű volt minden RPG-kedvelőnek, hogy továbbra is retteghetnek az SSI cég AD&D sorozatának újabb darabjaitól. Mielőtt bárki magához tért volna a CHAMPIONS OF KRYNN okozta megrázkódtatásból, már jön is a közvetlen folytatása: DEATH KNIGHTS OF KRYNN. A cím mondjuk azokra utal, akik nem tudtak az előző részt végigjátszani, de az új történet egy évvel a legutolsó kaland után kezdődik. A hat lemezoldalnál játék nem mutat különösebb újdonságot a társaihoz képest, hacsak azt nem, hogy néhány újabb szörny illetve sárkánytípus került a lemezárlandók társaságának népos sorába.

64

A First Star Software nevét a BUILDER DASH és a SPY VS SPY sorozatok tették ismertté a nyolcvanas évek derekán. Sok év hallgatás után most újabb produkcióval jelentkeztek a software-piacra: a SECURITY ALERT c. programjukban egy 'ügynök' zaklatott ötlethez érhethetünk bele magunkat. Az ügynök éppen azon ügyködik, hogy ezidáig szegényes életét némileg csillogóbbá tegye. A szent cél érdekében néhány apróbb tárgyat (ékszerek, műtárgyak, pénz a páncélzatról) visz magával emléke azokon helyekről, amelyeket általában csak éjszaka szokott látogatni. Tehát főhősünkkel lopni kell. A játék kivitelezése erősen emlékeztet az egykori INFILTRATOR-ra és témáját tekintve mindenképpen jó szórakozást ígér.

64

A múlt hónapban egy olyan igazi adventure-csémegé is bekerült az országba, amelyet a nyomozós kalandjátékok kedvelői egész biztosan meg fognak kedvelni. CRIME TIME néven fogja megismerni minden lemezegységgel rendelkező talandor, aki szereti a jó grafikával készült, egyszerűen kezelhető játékokat.

64

A Lone Wolf névre hallgató barbár harcos már számtalan fantasztikus regényben vette fel a harcot démonok, sárkányok és társai ellen. Az Audio-gonic új játékában (LDNE WOLF — MIRROR OF DEATH) beanimál a jó öreg 64-be is. A reménytelen háttértörténet (szintén egy fantasztikus könyv) valami izgalmas RPG-re engedne közelkedni, de a játék inkább a MYTH-re emlékeztető (távolról emlékeztető...), arcade-részekkel feltűzdelt tucattermék. Kazettás verzió is megjelent.

Amiga, PC

Yikes! — mondhatnánk stílszerűen. Még alig jelent meg a SECRET OF THE MONKEY ISLAND, a Lucasfilm Games máris újabb rémtettekre készül a szerencsétlen játékosok rekeszizmai ellen: már készült a történet II. részét, amelyben az



△ Az SSI-játékok nem változnak (64)

ördögi LeChuck szellemkalóz magához tér a gyökérsör mámerából és visszatér (nem)szerepel kőrébe. A Lucasfilm 1992 elejére ígéri a II. rész megjelenését, szóval a Guybrush Threepwood Fun Club tagjai jövőre sem fognak unatkozni.

Amiga

A Blade Software hallgató csoport talán megunhatta az ismeretlenség homályában való tengést, mert a LORDS OF CHAOS c. játékukban megpróbálták torradalmasítani az egyre egysíkúbbá váló RPG-kategóriát. Maga a játék a klasszikus hagyományokon alapul, viszont a kivitelezés meglehetősen meglepő: teljes ikonmonduvezérlés a karakterek kiválasztásától kezdve a csatlakoztatásig és a grafika is túllépett a szokásos állóképeken.

Amiga

Az Accolade-ról általában mindenkinek a TEST DRIVE-ok jutnak eszébe. Mostanában úgy döntöttek, hogy ők nem igazán hajlandók ebben a skatulyában megmaradni és egy vérbeli kalandjátékot dobáltak piacra SEARCH FOR THE KING néven. A játékról biztosan állíthatjuk, hogy egyesíti magában a FUTURE WARS grafikáját a Sierra-játékok mély eszméletmondásával.

## Szimulátor

Amiga, PC

Ha valakinek hirtelen tolindulásból toltoszik azt a költői kérdést, hogy vajon melyik cég gyártja a legnívósabb szimulátorprogramokat, akkor annak minden bizonnyal egy bizonyos Microprose nevű 'noname' cég fog az eszébe jutni. Szinte teljesen hihetetlen, hogy az utóbbi másfél év alatt milyen tempóban dobta piacra a jobbnál jobb szimulátorokat. Az F-15 STRIKE EAGLE II-t követi a GUNSHIP 2000, amelyben ismét a levegő urává válhatunk, csak most nem egy sugárhajtású vadászgép, hanem egy ultramodern csatahelikopter nyergében. A játékoptionsok között minden megtalálható, amit egy '91-ben megjelent szimulátortól elvárhatunk: két hadszíntér (Közép-Európa és a Perzsa-öböl) egyenként

három helyszínnel, 7 db tetszőleges fegyverrel felszerelhető helikopter, külső nézeti képek, gyakorló-, egyszerű- és kombinált kudarcsok, illetve hadjárat — egyszerűen minden, ami a STEALTH FIGHTER-ből már ismerős lehet. Érdekes újítás, hogy nem csak egy helikopterrel repülhetünk bevetésre, hanem vezethetünk akár egy egész köteléket is. Szóval a szimulátorok örüljen: egy újabb nagyszerű csomagot kaptak a játékkal.

Amiga, PC

Még mindig Microprose, de most nem a levegőben, hanem a víz alatt. A meglehetősen olvasóink úgy '85 tájékán egyszer már tengerbe ereszkedtek egy "csendes szolgálatra", de most ismételhetnek: már megjelent a SILENT SERVICE II., amelyben ismét harcba szállhatunk egy II. világháborús tengeralattjáró parancsnoki hídján. A kivitelezésben a szakasos 'Microprose-pedantéria' uralkodik, bár — véleményünk szerint — a játék kezelése lényegesen könnyebb, mint a cég több szimulátoráé. Azonkívül állandóan a WOLFPACK jut róla eszünkbe.



Amiga, PC

Valamikor réges-régen, úgy a nyolcvanas évek derekán az egész világ 64 és Spectrum tulajdonosai igen kellemesen szórakoztak egy bizonyos ADVANCED TACTICAL FIGHTER (vagy rövidebben: ATF) névre keresztelt játékkal, ami egy nagyszerűen eltalált keverék volt a stratégia-, szimulátor- és arcade-programoknak. A gyártó ugyan bőszen ígérgette a folytatást, de az csak nem akart összejönni. Májusban azonban tragikus hírre-

lenséggel az üzletekbe került az ATF II., amit az egyszerűség kedvéért még egy JET FIGHTER II. alcímmel is elláttak. A kivitelezés ugyan még távolról sem emlékeztet az alsó részre, mert a játékok pontosan azokhoz az igényekhez igazították, amelyeket joggal várhat el a kilencvenes évek játékvásárló (-mászoló — CoVboy) közönsége. A stratégia/szimulátor keverék azért megmaradt; egy F-23D 'Black Widow' névre hallgató (sosem létezett) gép nyergében vehetjük fel a harcot az USA-ra támadó ellenségekkel szemben. Jófta játék...

— 64, Amiga, PC —

A SILENT SERVICE II-n kívül egy másik lángralatjáró szimulátor is mostanában került a boltokba. Ezt kivételesen nem a Microprose, hanem a Mindscape forgalmazza. A DAS BOOT úgy könyvben, mint filmben is világsiker volt (nálunk "A hajó" címen vált ismertté), így tehát nem is kerülhetett el a megszámítógépesítés. Maga a játék teljesen ikonvezérelt, bár a CARRIER COMMAND-ra emlékeztető grafikája meglehetősen szegényesnek tűnik a Microprose-játékok mellát.

— Amiga, PC —

Az előző számunkban már hint adtunk a Microprose legújabb repülőgépszimulátoráról, az F-15 STRIKE EAGLE II-ről. Azóta már piacra kerültek hozzá a kiegészítőlemezek is.

## Stratégia

— 64 —

Az Amigáról 64-ra áttett játékok általában kétféle reakciót váltanak ki a pártatlan szemlélőben: vagy elgeddottan csejtint, vagy "Hát ezt nem kellett volna!" felkiáltással takarja el a szemét. Amikor tavaly valamelyik felbőszült 64-es megpróbálta átvenni a NORTH AND SOUTH-ot 64-re, nemcsak a szemünket, hanem az egész arcunkat elvakartuk, hogy könnyeinket elrejtjük a világ kíváncsi szeme elől. Órámmal jelentjük, hogy időközben megjött a játék normális, Infogrames-féle konverziója (lemezás), amely majdnem minden tekintetben hű mása az Amiga-verzióknak. A csatajelöltek grafikája mondjuk inkább egy '83-as Spectrum-játékra emlékeztet, de még ezzel az apró szépséghibával is legalább annyira élvezetes játszani vele, mint Amigán.

— 64, Amiga, PC —

A PIPEMANIA-hoz hasonló logikai/stratégia játékot dob piacra a



△ Egy digitális kép a DAS BOOT-ból (Amiga)

Rainbow Arts a nyár elején. Mi más is lehetne a címe, mint LOGICAL?

— Amiga —

Talán csak a stratégiák igazi öröktjei lesznek hajlandók elpezarolni egy jobb sorsra alkalmas adathordozót, hogy felvegyék az Impressions legújabb stratégiai játékát, az AFRIKA KORPS-I. Ugyan a játék nagyon szórakoztató, de rettenetes szégyen 1991-ben olyan grafikai kivitelezéssel piacra dobni egy Amiga-játékot, mint amilyen ez. Ennél még a Spectrumon futó CCS-szágarek (ARNHEM, VULCAN, stb.) is szebben lestettek...



— 64 —

A logikai játékaiktól ismert Demonware kő újabb "agytornász"-játékot dobott piacra az elmúlt két hónapban. Az igen szerény POWER névre elkesztett alkotásukban egy szerelmes blokot irányítunk, aki egy csomó szívet gyűjtöget

különböző bonyodalmak közepette szíve hölgyének, a GEM'X pedig leginkább a PUZZNIC-ra vagy az ATOMINO-ra emlékeztet (eltékinve a játékok kommentálós hiányos öltöztető hölgyektől).

— Amiga —

A Rainbird cég ugyan a szerény 'Masters of Strategy' szlogennel hirdeti magát az újjá akadó újságokban, de az utóbbi időben valahogy nem nagyon hallattak magukról. Mialatt bárki is arra gondolna, hogy a nagyszerű MIDWINTER-rel ellőtték volna az összes pushaporukat, órámmal jelentjük, hogy újabb löszoraktárra bukkantak: a nyáron piacra kerül a MIDWINTER II.

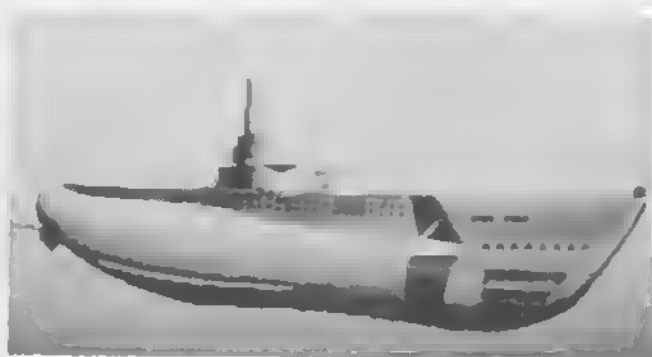
— Amiga —

A Graftgold cég egy kellemes stratégiával lepte meg a POWERMONGER-ozásban megfáradt Amigásokat. A REALMS névre hallgató művük egy barbár környezetben játszódó háborút elevenít fel. A játék kivitelezése nagyszerű: körülbelül úgy néz ki, mintha keresztölték volna a POWERMONGER-ben rehangáló sok kis figurát a CARTHAGE-ban megismert térképmegjelenítési módszerrel. Az eseményeket még néhány gyönyörűen megrajzolt állókép is színesíti, bár ez mondjuk egy Junosztynon kevéssé hatásos...

## Extra meglepetés!

— 64 —

Megjelent az R-TYPE II. Tényleg van ilyen! Tök jó. Majd egész biztosan csiná-lunk róla leírást.





# Last Ninja III.

A múltkor írt opuszunkban, ami CoV 16 álnéven örvendeztetette meg a nagyérdeműt, néhány rövid sorban megemlékeztünk egy bizonyos **LAST NINJA III.** nevű képződmányról. A megemlékezés valahogy úgy zárult, hogy nem mondunk semmit róla — mert má' akkai tudtuk, hogy most majd mondunk egy kicsit többet. Mivel valószínűleg még senki sem játszott az előző két részzel, mindenkinek rendkívüli újdonságot fog jelenteni a harmadik rész kezdetése, a képernyőn levő rejtélyes információk és nem utolsósorban a hihetetlen keret történet! Eppen ezért ezek ismertetésétől teljes mértékben eltekintünk. Inkább egy hasznos dolog: a helyszín most nem Japán és nem is New York — hanem Tibet. (Ahol a 'lámák' élnek? — CoVboy) Újdonság az előző két részhez képest, hogy a felvehető tárgyakat most nem látjuk a játéktárban, hanem a jobb felső sarokban levő kis ablak mutatja, ha valami 'felvenni való' tartózkodik a közelünkben. Nem újdonság az előző két részhez képest, hogy a pályák helyszínei kicsit furcsa módon illeszkednek egymáshoz, ezért az igazán problémát a játékkal kapcsolatban az általunk rajzolt léleképítés tönkretörő kiigazodás logja jelenteni. (Itt még azt hittük, hogy minden szinthez rajzolunk térképet...) További problémák nem nagyon lesznek, mert — szokás szerint — a játék elején egy olyan glgatrálner jelenítkezik be, amiből már csak az az opelő hiányzik, amelyik magától végigcsinálja mindent és miután barátságosan megsimogatja a játékos fejét, aktiválja az 'Auto-leimat' néven közismeretlen önmegsemmisítő rutint... Ezzel a szép köimondattal vége is a bevezetőnek és már jön is a megoldás!

## 1. szint: Earth

Már kezdés után nagy ólom ér bennünket, mert egyszerre egy komitáze katona nyargal felénk, másrészt az út mellett álldogáló házban egy kesztyű-szerűség várja, hogy magunkhoz vegyük. Egy kesztyűvel má' mindjárt szebb az élet, így tehát elsétálhatunk két pályával jobbra, ahol a hegy lábánál üldögélő szobor alól előhúzzhatunk egy kardot. A szomszédos pályán egy kis nádtető várja, hogy a gyengébb szervezőelő nindzsák alatta kelessenek monedékát a nap káros ultraibolya sugárzása ellen. Amíg az árnnyékában hűsölünk, bolakolordhatunk a középső lampionba is, mert ismeretlen tettesek egy kötelet rejtettek el benne. Egy kötelet markolászva minden hétköznapi nindzsa lekúzdhatja a félelmét a tűző naptól — így tehát séreljünk ár a pályára, ahol a térkép a két fadarabol jelzi. Itt a ház déli részénél két gally hever az úton, amelyeket természetesen felvevünk. Ha a kötel nálunk van, akkor lőhőzünk a 'Csináldmagad!'-mozgalom jegyében egy kedves kis nuncsakut baikkácsol magának. Ez a szerszám teljesen hasznos dolog, mert azon ritka esetekben, amikor az ember nem magát vágja vele fűlön, akár az ellenfeleket is eltalálhatja vele!.. (Na persze ha trainerrel játszunk, akkor a nuncsakugyártásnak nincs sok értelme: sokkal egyszerűbb csak simán felrugni a szembejövőket.) Rövid elmélkedés után tovább is sétálhatunk lefelé, ahol két házikőre bukkanunk. Az egyikben valamilyen azonosíthatatlan tárgy tartózkodik, aminek a felvétele után a program azt jelzi, hogy kesztyűt találtunk. Érdekes — azt már régebben is megtaláltuk. Később kiderült, hogy a házikőben talált dologot upgrade-eljük a kesztyűnk egy amatőr hegymászó felszereléssé. Eddig már bizonyára feltűnt, hogy néhány helyen egy emelettel magasabban is vezet egy ösvény, ahova addig sehogy sem tudunk felkeveredni. Most viszont már menni fog a dolog, tehát sétáljunk át erre a helyre, ahol a térkép a puskaport jelzi. A puskapornál feltétlenül lőtsünk el néhány üde percet azzal, hogy megpróbáljuk felvenni. Miután a próbálkozást meguntuk és rájöttünk, hogy ez egyelőre nem akai sikerülni, álljunk oda szorosan a helyszín jobb oldalán emelkedő sziklával első részéhez (a kesztyű legyen USING-ban!). Amikor nindzsánkat azt a párt vaszi lel, amit Osztyapenko az M7-es elején, megkezdhetjük a sziklamászást. Szaladjunk végig a párkányon, aminek a végében valami köcsög log a talen és szemmel láthatólag arra vágyódik, hogy a tárgyaink közé kerüljön. A köcsöggel masszunk vissza a puskaporthoz, amit most má' lel tudunk venni. Köcsög + puskaport = csinos kis bomba. Mivel a szikla párkányon találtunk egy szép nagy követ (alatta pedig nem folytathatóság hiányt az útban), nem kell különösebb képzeletűd ahhoz, hogy mit is logunk felhobbanítani. (A tibeti nagykövetséget? — CoVboy) Masszunk tehát vissza a sziklapárkányra, tegyük USING-ba a bombát és a Nagy Kavics mögött álldogálva

rágassuk ide-oda a joystick-ot, közben nyomkodjuk bőszen a 'tűz' gombot. Ennek meg is van az eredménye: egyrészt biztos, hogy leverjük a hamutartót az asztalról, másrészt pedig a szikla egy emelettel lejjebb költözik. Miután már sokadszor is lemászunk a párkányról, kocogjunk oda, ahova a szikla lepottyant, mert — szorosan a fal mellett — ráállva egy repedésből előhorgászhatunk egy tekerestet. Ah! nagyon vágyik arra, hogy suritának (vagy shiakonak, ha úgy jobban tetszik) boldog tulajdonosa legyen, az még elsétálhat az út közepén oketlenkedő londa szoborhoz, ahonnan előhorgászhatja vágyál tárgyait. Tovább — hogy semmit se hagyjunk itt — még felvehetünk egy üveg lisztet is az egyik kapualjából, ami elméletileg a nindzsa erejét hivatott fellunogolni. A pályát ezzel le is pucolluk: nincs más hátra, mint USING-ba tenni a tekerestet és besétálni a startképernyő melletti helyszínen levő házikőbe. Itt meg tegyük kell csapnunk egy nuncsakutval hadenászo urat és má' mehetünk is a következő szintre.

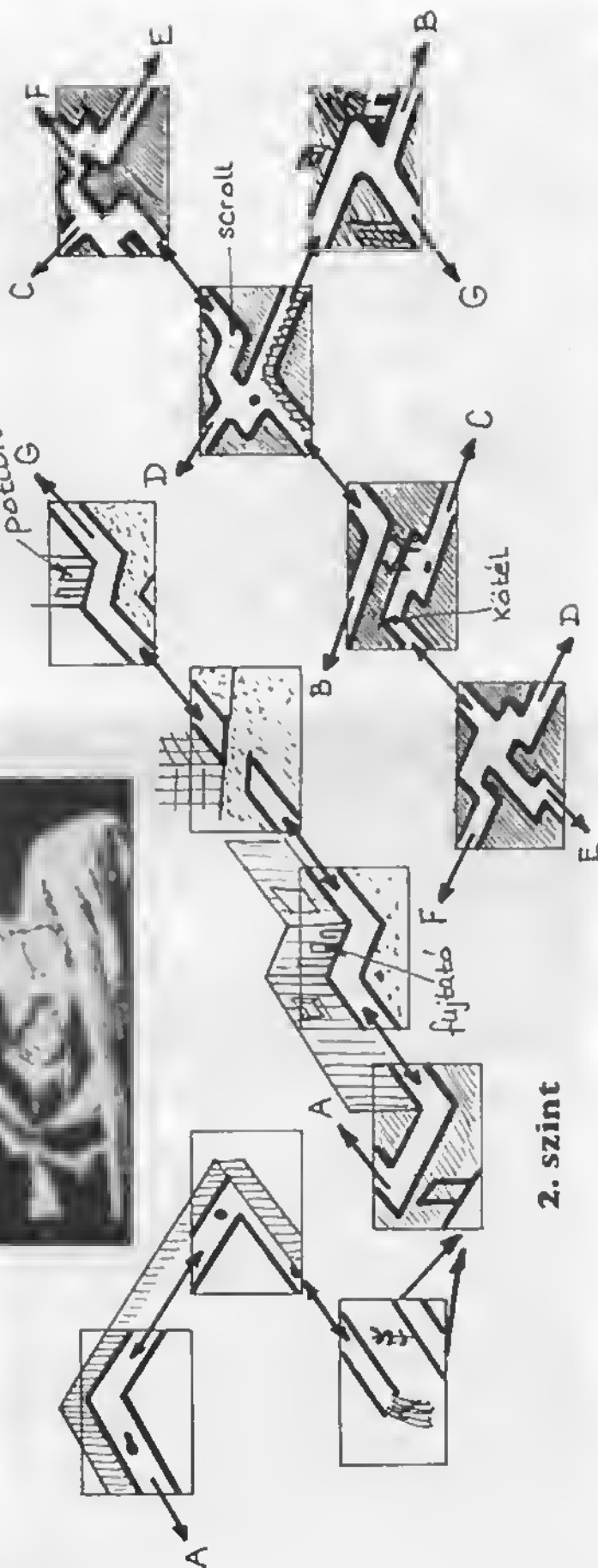
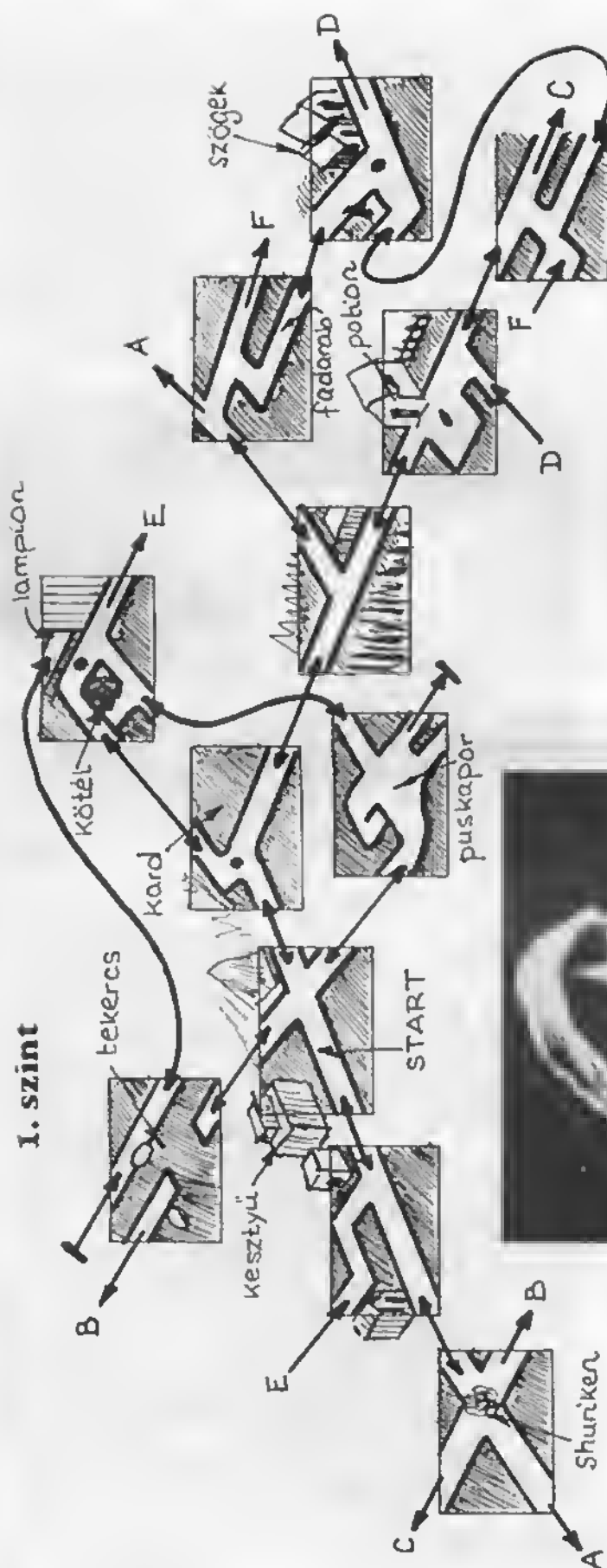
✓ Az a nyomorult rozsa megint elúszott valahova...



## 2. szint: Wind

A Szél pályán gyenge szellő fújdogál. Ha kezdetben lefelé fújdogál bennünket, akkor rájövünk, hogy zsákutcába fújdogál bennünket. Pentosabban a sziklapárkány oldalában novó kakuszen még lejjebb mászhatunk egy szintet és akkor majd ott jövünk rá, hogy zsákutca. Kizárásos alapon tehát a másik irányba indulunk. Nehány ór fecsapkodása után egy hangulatos kis pelotóba érkezünk, amelyben egy kedves kis tő liovogetja megtüledni az út sétáló nindzsákat. Az egyik kapualjban egy fűjtálóra bukkanunk. Mihelyt átmegyünk a következő pályára, mi is fűjtálni fogunk — a mélegtől: a kedves kis tőből renda nagy folyó lett, amit nem tudunk átugrani, tehát erre is zsákutca-ba kerültünk. Mivel kinunkban má' nem tudunk mit csinálni, próbáljuk felvenni azt a tavirózsát, ami a fűjtáló lefőhelyével szemben ingulogzik a tavon (nam árt, ha a fűjtáló USING-ban van). Hoppé! Felvenni ugyan nem sikerült, de a tavirózsa hirtelen úgy döntött, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy nem akai volunk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Heva ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képeinyőre, ott úszik felele a folyón. Ha a partról pontosan laugunk a levőle, onnan azonnal árugethatunk a tulpartra. (Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhídat épít... — CoVboy) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-resz, amit ugyan kisse monotonná tesz, hogy sohasem akai sikerülni, de azért néhány kecskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmergni (lapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...) Remélhetőleg mindenkit felvill

## 1. szint



## 2. szint

### 3. szint: Water

Ezen a pályán ment el végképp a kedvünk az élettől és a térképrajzolástól. Az első két szintből még úgy-ahogy sikerült valamilyen épkezelési térképet összehoznunk, de ezen csak rajzoltunk a négyzeleket, húzgáltuk a nyílakat és hrába kavargott minden a szomunk előtt, semmi értelmes nem sült ki a papíron. Így tehát meggyőztük magunkat, hogy tulajdonképpen a harmadik szinttől kezdve nincs is szükségetek térképre — Innen majd "érzéssel" navigálunk. Először is keressük meg azt a pályát, amelynek a jobb alsó részén néhány szál bambusz hervadozik a vízben, közvetlenül az út mellett. Itt legyvereink arzenálját egy bambuszbottal tőkélerezíthetjük, amit egyből ki is próbálhatunk azon a kalapos úriemberen, aki fittyel hanyva az örök energianknak, folyamatosan csepköd a nuncsakujával. A következő cél ismét egy kapubejárat lesz, amelynek mélyén — megint csak ismét — megtaláljuk a szokásos tekercsünket. Az egyik pályán (ahol a jobb oldalon egy víziterék, a bal oldalon pedig egy rokkaszerű szerkezet található) egy szép viragosváza áll az út mellett. Virág ugyan nincs benne, van viszont egy polton-os üveg, ami abba a hangulatba ringatna bennünket, hogy nem örökléttel játszunk. Innen egyet fel és egyet jobbra haladva egy olyan helyszínre érkezünk, amelynek alsó részén két malomkerékkel látunk. Közvetlenül az egyik malomkerék mellett egy kis emelvény magasodik, amely mögött valami ismeretlen tárgyat jelez a "bukkanió ablak", így ránézésre fogalmunk sincs, hogy ez mit ábrázolhat, de a felvétele után kiderült róla, hogy egy csomag suriken volt. Ugyanezen a pályán egy stéget látunk a helyszín bal oldalán. A stégen egy kis szuvenir várja, hogy magunkhoz vegyük, de ehhez előbb át kell ugranunk oda. Ez Innen nem fog menni, tehát előbb át kell mennünk a másik a stég másik oldalára, ami a balra levő helyszínen található. A stégre átvágva a másik oldalon egy láncot találunk, a végen valami dugóval (vagy valami rlyasmivel). Ugráljunk le a stégről, majd vegyük lefelé az irányt. Valahol találunk egy hidat, amely mellett egy vízesés csobog csendesen. A vízesés mögött van a szintről lefelé vezető járát, de egyelőre a vízesés miatt még nem tudjuk használni. Magától értetődik a dolog, el kell zárunk valahogy. Ennek mikéntjén egy jó ideig el lehet elmélkedni, de sokkal egyszerűbb ha elsétálunk két pályával balra. Itt a vízben egy furcsa örvény található (attól furcsa, hogy áll). Vegyük kézbe a stégen felvett dugót és álljunk az örvény felett lévő csatornanyíláshoz, majd csináljunk úgy, mintha tárgyat akarnánk felvenni (ha jól csináljuk, akkor mindig pirosan felvillan). Ha most visszasétálunk a vízeséshez, már a nyomát sem találjuk és a mögöttes megnyílt járát ajtaján (a tekercsel kézbevéve és a szokásos őrt lecsapva) elhagyhatjuk ezt az átok helyet is.

### 4. szint: Fire

Mivel csak egyetlen irányba tudunk menni, javasoljuk, hogy arra menjünk. A következő pályán a második dobozban egy U-alakú tárgyra bukkanunk. Vegyük magunkhoz és haladjunk tovább jobbra a felső úton. Itt valami piros trutymó zárja el a továbbhaladás útját, de az arcade-zsenik néhány másodperc alatt átugrálják a trutymóban uszó fadarabokon. A harmadik ugrás után hirtelen a képernyő alsó részén bukkanunk fel. Ha innen most lefelé indulnánk, akkor azonnal meghalnánk (némi gázszivárgás van errelele), így tehát menjünk ki az út végére és onnan ugorjunk át az innenső partra. A következő helyszínen vegyük kézbe a dobozban talált U-alakú szerszámot. Ez egy vaslapos, amelynek segítségével a falba vájt ajtó mellett felmászhathatunk a függőleges falon és feljutunk a felső útra. Haladjunk tovább egészen addig, amíg ki nem erünk egy erkélyre. Itt a vízlevezető csatornában valamilyen furcsa tárgyra bukkanunk, ami még nem gátol meg bennünket abban, hogy felvegyük. Másszunk le az erkély bal oldalán, majd a szomszédos helyszínen vegyük fel a kis kertből a gázmaszkot. Ezután másszunk vissza az erkélyre és vissza a piros trutymóig. Itt ugorjunk be a középen lévő útra, vegyük a kezünkbe a gázmaszkot és jöjünk lefelé. A gázmaszk most már megvéd

bennünket a fulladástól és így a fők üveggömb alól előhalászhatunk valami furcsa port. Rövid mászkálás következik: menjünk vissza arra a helyszínre, ahol a gázmaszkot találtuk és ott haladjunk tovább az úton. A következő helyszínen egy kedves kis kandallót találunk, amelyben vígan ropog a tűz. Sokkal vigabban fog ropogni, ha használjuk rajta a fűtőfontat is! Szaladjunk át a jobbra (vagy inkább felfelé) levő helyszínre, ahol a hordót között egy kulcs öntőformájára bukkanunk. Az öntőformával boldogan vágatunk vissza a felturbózott tűzhez, ahol használat után egy kulcs boldog tulajdonosává válunk. Menjünk tovább az úton és a kék vödörben megtaláljuk a kikapcsoló szükséges tekercsünket. Innen felfele egy ketrecet találunk, mögötte pedig egy lefelé vezető lepcsőt. Vegyük kézbe a kulcsot és használjuk a ketrec ajtajánál, majd a tekercset kézbevéve már sérülhetünk is lefele a lepcsőn az utolsó pályára.

### 5. szint: Space



### 5. szint: Space

Az utolsó pálya nem rejt különösebben sok csodát a számunkra — eltekintve persze attól, hogy itt még a dekorációról sem nagyon lehet felismerni, hogy vajon merre járunk. Induljunk el jobbra (a "jobbra" az a jobbra fel), tovább jobbra, fel (a "fel" az a balra fel), aztán balra (vagyis balra le) és ezen a pályán megtaláljuk a tekercset. További balra, fel, ismét fel és már meg is érkezünk a derek Kunitoki barátunkhoz. Vegyük kézbe a tekercset és a kedves ismerős surikeneket kezd hozzánt vágdatni. Álljunk a szőnyeg közepére és csináljunk úgy, mintha fel akarnánk venni egy tárgyat (a mindig előrenyújtja a kezét) és tartuk is ebben a pozícióban. Ha jól csináljuk, akkor a surikenek nem találják el bennünket és visszarepkednek Kunitokihoz. Egy idő múlva abbahagyja a dobálózást és visszanyeri normális alakját. Most már nincs más dolgunk, mint hanyattdőlni és csendes ástozással szemlélni az endsequence-t.

Tehát ez volt a harmadik LAST NINJA. Ha értékelni akarnánk, ugyan mit is mondhatnánk róla? Mi lehetne mondani egy LAST NINJA-ról? Mondjuk azt, hogy a grafika jó, a zene jó, a játék jó? Igaz profi munka — semmi más. Összintén szólva az első reszel nagyon szereltünk játszani, a második már nem nagyon tetszett, ezt a részt pedig már kifejezetten unalmasnak találtuk. Pont olyan, mint a Rocky-filmek. Stallonetól: az első élvez az amber, a harmadikon elalszik, az ötödik elől pedig síkoltva menekül. Egyébként elnézést kérünk a CoV 18-ban megjelenő dezinformációt, nem LEGEND, és FAIRLIGHT-törés torog közlézen, hanem CENSOR és FAIRLIGHT. Az utóbbi egyébként nagy ivben kerülendő, mert az igaz, hogy tetszőleges pályáról indíthatjuk a játékot, viszont az előző pályát megszereshető dolgok nem lesznek nálunk és — a mindig kívül — az örök is örökléttel játszanak. Vagyis egyetlen szinten sem lehet túljutni a FAIRLIGHT-töréssel (a CENSOR jó). Ja, természetesen van kazettás verzió is.



# Knights of Legend

CoVboy: Talán a múltkor számban mindenkinek feltűnt, hogy nem volt TókosMákos, csak Advantour. Ennek megfelelően most TókosMákos van és Advantour nincs. (Rend a lelke mindannak...) Pontosabban csak külön Advantour nincs: Szalai Balázs és Varga Zoltán, Szentgálról ugyanis annyi anyagot küldött a KNIGHTS OF THE LEGEND-hez, ami két Advantourt is dugig megtöltött volna, tehát inkább előrehoztuk Ida a nagyobb híresek közé. Hát akkor át is adhatjuk nekik a szót:

Bár a távoli jövőben és múltban játszódó RPG, AD&D vagy szerepjátékoknak (mindegy, hogy nevezdük) szinte már se szeri, se száma, a most bemutatásra kerülő KNIGHTS OF THE LEGEND-nak magvan az a charme-ja, ami legtöbb szerepjátékból hiányzik. Az Origin cég nem kimondottan friss (1989-ben jelent meg) játéka nem is igazán RPG (vagy legalábbis nem abban az értelemben, mint mondjuk a CURSE OF AZURE BONDS vagy a BARD'S TALE 3.), de már csak terjedelme mlen (8 lemezoldal + 1 karakterdisk) is megéri, hogy néhány ötlet és tipp erejéig foglalkozzunk vele.

A történet előzményei a 900-1100-as években játszódtak le *Netherworld* földjén, amely három egymást követő gonosz uralkodó (Zolod, Ghor és Pildar) kegyetlen uralma alatt szenved. Ghor 963-ban, a 3. ogra háború után került trónra és hatalme megszilárdításának érdekében elrebozta az uralma alatt álló békés törzsek szent szimbólumát, a Gaveit, amelyet az *Aldermen Szövetség* védelmezett. Már az is arós allianszövet ébresztett az uralkodó olan, de az allentábor nem tudon annyira megarósódní, hogy 1048-ban megakadályozza a Ghor halála után trónra lépő újabb diktátor, Zolod hatalomra jutását. Zolod a leg hatalmasabb dwarf király volt, aki tekintélyét a Nagy Lovagok Keresztes Hadjárata alatt szilárdította meg. Uralmának 52 évét arra használta fel, hogy a lehető legjobban megerősítse lakhelyét a *Sheller*-gorinc sziklái között, majd átadta a hatalmat a legmocsosabb uralkodónak, Pildar-nak, akit jellemző módon *Dark Lord*-ként is emlegettek. Zolod tekintélye még alegendó volt ahhoz, hogy összejártsa *Netherworld* népét, de Pildar hatalomátvételekor kitört a nyílt lázadás: néhány város kihirdette függetlenségét és kivonta magát Pildar uralma alól. A lázadás megtörténéséig az uralkodó ráeresztette hordáit a lázadó városokra... Itt kapcsolódunk be a történetbe, ami az egyik ilyen lázadó városból indul. A feladatunk az, hogy bejussunk Pildar raktárhelyére, az *Eyreni*-tő közepén fekvő várba és kiirtsuk a gonosz uralkodót.



A belöltés közben megkezdhetjük a "lamazszerőlgötés" nevű szórakozást, ami majd az egész játék során végigkísér bennünket. Miután megjelölt a könyv, nyissuk ki egy billentyű megnyomásával és egy 7 pontból álló menü tétel előttünk (az egyes pontokat a megfelelő számbillentyű megnyomásával érhetjük el):

1. CREDITS: A játék készítőinek névsora.
2. FOREWORD: Köszönetnyilvánítás a segítőknek
3. DEDICATION: Ajánlás. (Miknek az a sok marhasága? — CoVboy)

4. INSTALL NEW REGION: Karakterdisk formázása
5. CHARACTER OPTIONS: Karakteropciók, ld. később.
6. PLAY THE GAME: Na vajon mi lehet?

7. RUN THE INTRO: Választása után még egyszer megnézhetjük az *Origin*-emlékműt és a címképernyőt, amit tőtes közben már volt szarancsánk egyszer élvezni.

Ha a játékhoz nem másoltunk karakterdisket vagy új karakterekkel akarunk játszani, ekkor első dolgunk egy ilyen elkészítése legyen ('4' billentyű). Egyébként erre a lemezre fognak kerülni a kimentett játékképfájlok is. A disk formázása után válasszuk az 5. pontot és megjelenik a karaktermenü, ami az előbbi pontokat tartalmazza (a listában az 'I' és 'K' billentyűkkel mozoghatunk fel/le, 'RETURN' a kiválasztás):

**LIST CHARACTERS.** A karakterdisken levő, már megszerkesztett karakterek listája. A bal oldalon látható a karakter neve, a jobban pedig a karakter tartózkodási helye.

**CREATE CHARACTER:** Új karakter készítése. Eköször a név (NAME), majd a fajta (RACE) meghatározása következik (Human/Elven/Dwergen/Keldon). A SEX a karakter neme; a karaktereknél nem szerint más osztályok vannak (kivéve az állatokot). CLASS-nál adjuk meg a leendő karakter osztályát; human típusnál jónak találjuk a *Ranger*-t és a *Highwayman*-t a férfiaknál, a *Plainswoman*-t a nőknél; álléknál a *Kvart*; dwarfoknál a *Trollbane*-t és az *Orcbane*-t; a *Keldon* fajtából pedig a *Cliffguard*-ot. Az osztály meghatározása után az alsó részen levő info-kártyán találjuk meg az új karakter leendő tulajdonságait számokban kifejezve (max. érték 170, de azt az ember még egy kicsit meg szokta tuningolni):

**STRENGTH:** erő. Fontos, hogy legyen olyan karakterünk, ekinak az magas — mi kötőzkodunk, ő majd út.

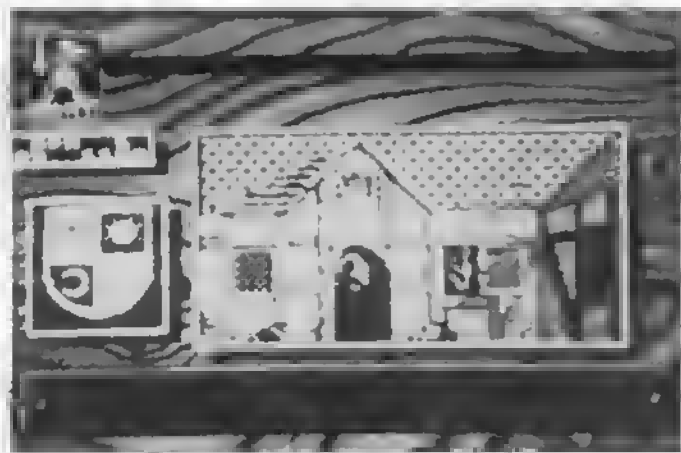
**QUICKNESS:** gyorsaság, ügyesség. Harcban van szerepe.

**SIZE:** méret.

**HEALTH:** egészség. Ha az érték magas, akkor nem kell a karaktert túl gyakran etetnünk.

**FORESIGHT:** előrelátás csapdák elkerülésére

**CHARISMA:** karizma, megnyerőképesség.



△ Milyen hívogató is tud lenni egy kocsa... fogadó ajtaja

**INTELLECT:** Intellektus.

**BALANCE:** egyensúly.

**ENDURANCE:** kitartás. Ha magas, akkor a karakter talán nem old kareket harc közben (vagy legalábbis ritkábban...).

**BODY PTS.:** magán beszól.

A jobb oldalon két telíratot látunk: a **REROLL STATS** választásával a program módosítja a tulajdonságok értékeit (néhányat növel, másokat csökkent), **ACCEPT STATS** ponttal elfogadjuk a karaktert. Ezután az 'I-K' billentyűkkel kell kiválasztanunk az új karakterre jellemző képet jónéhány lehetséges ábra közül. Ez teljesen tetszőleges, de lehetőleg olyan ábrát válasszunk, ami lényegesen a karakter tulajdonságaira utal, mert harc közben egy kicsit zavaró lesz, ha a fejétől eltérő képet látunk. A kívánt ábra kiválasztása után az újonnan szerkesztett karakter a karakterdiskre kerül. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy ugyan egyszerre csak hat személlyal maszkálhatunk, de azért nem árt legelőbb kétszer ennyit generálni a karakterdiskre (majd hátrahagyjuk őket néhány fontosabb helyen és visszajövünk a *Trollbane* fogadóba frissítésért). Továbbá az sem árt, ha a társulatban minden fajta képviselteti magát legalább egy fővel (hogy miért, erről majd később).

**DELETE CHARACTER:** Kiválasztott karakter törlése a karakterdiskről.

**EDIT PICTURE:** Ha valakinek mégsem nyerte volna meg a tesztését az az ábra, amelyet a karakterének adott, az az a menü-ponttal átszerkeszthető. A képernyőn egy egyszerű sprito-szerkesztő jelenik meg: a nagy kép a szerkesztő, a kis kép a karakteri normál méretű képe, a jobb felső sarokban pedig az aktuális színek láthatók. A képernyő jobb oldalán láthatók a szerkesztő kezelőszervei: a 'B' duplája növeli a kurzort; 'G' nögyezthető hoz a szerkesztőbe; '1-3'-mal kapcsolunk át az aktuális színek között; '+' és '-' billentyűkkel a színeket váltjuk; 'U-D-L-R' billentyűkkel scrollozhatjuk a szerkesztő tartalmát; 'I-J-K-M' billentyűkkel mozgathatjuk a kurzort a szerkesztőben; 'RETURN' az aktuális színnel rajzol, 'SPACE' törli az aktuális kurzorpozíciót; 'C' törli a szerkesztőt; 'RUN/STOP' visszaállítja a sprito eredeti állapotát; 'Q'-val befejezzük a szerkesztést és megerősítés után lemezie menthetjük a nagy munka eredményét.

**EDIT GREATSHIELD:** Ez ugyancsak egy sprito-szerkesztő, de itt a karaktereinknek szerkeszthetünk valamilyen szép címerpajzsot.

Miután olvagoztuk az előkészületeket, a 'RUN/STOP' megnyomásával visszaléphetünk a főmenübe, ahol a PLAY GAME választásával indulhatunk a kalandra (pontosabban előbb még ki kell választanunk valamelyik karakterünket a karakterdiskről). A játék a *Trollsbane Inn* névre hallgató fogadóban kezdődik, ahol egy derék kocsmáros üdvözlő bennünket és az után érdeklődik, hogy mit tehetné értünk? Parancsainkat a képernyő alsó részén lévő ikonok segítségével tudjuk kiadni ('<' és '>' billentyűkkel válogathatunk közöttük, 'RETURN'-nel adjuk ki a parancsot).

**Ájtó:** Ezt az ikont kell választanunk, ha be akarunk monni egy házba vagy éppenséggel el akarjuk hagyni.

**Tűkör:** Ezzel tartunk önvizsgálatot, vagyis megkapjuk az összes adatot a karakter jelenlegi állapotáról. A bal oldalon látjuk a karakter képét és a tulajdonságainak jelölő értékét (ezek mai ismerősek). A felső boxban találjuk a nevet, nemet, faját és osztályt, alattuk pedig a karakter "rangját" (erről majd később), magasságát és súlyát. Amennyiben már van valamilyen lovunk, a jobb felső sarokban találjuk a képét (nőgyefta ló van, a legjobb természetesen a legdrágább: HEAVY WARHORSE). A WEAPON SKILL ablak jelzi, hogy milyen fegyver van a karakternél, az OFF és DEF pedig a fegyver támadási hatótávolságát jelölik, azaz harcban milyen értékű támadást lehet kifejteni vele illetve milyen támadást tudunk elhárítani (töhat gyakoroltatag az RPG-kból ismerős AC tárgyi megfelelő). A legjobb fegyvereknek az alábbiakat találjuk: War Hammer, Great Axe, Great Sword és Great Hammer (ezekből 47-47-et sikerült előzni, ami már elég jó volt az összecsapásokban). A fegyverek OFF és DEF peremterei az orénában (V16) lehet fejleszteni, ahol egy komény ellenféllel kell megküzdenünk (fogadást is köthetünk a harc kimenetelére). Ha győzünk, akkor emelkedik az előbb említett "rang" értéke is. A rangsorolás hasonló a WINDWALKER-hoz: osztályonként 4 rang van, majd azután feljebb lépünk. A rangok a következők:

1. PEASANT: SERF/LABORER/FREEDMAN/TRADESMAN
2. COMMON: APPRENTICE/JOURNEY/MASTER/COURTIER
3. GENTLE: WANDERER/ADVENTURER/HERO/ARMIGER
4. SQUIRE: NOVICE/... (eddig jutottunk)

Visszatérve az infokra: A fegyverablak alatt lásson három tollat található. A GOLD CROWNS mutatja a nálunk lévő arany mennyiségét. Az ADVENTURE POINTS egyfajta score (vagy inkább RPG-ül: experience points), de szükségünk lesz rájuk a különböző varázslatok betanulásánál és a fegyvereinkkel való edzésnél is. Az előbbi a varázslóknál, az utóbbi pedig általában kovácsműhelyekben (a térképeken jelölve vannak az edzésre alkalmas helyek) lehetséges, itt a fegyveren 1 pont értékű fejlesztéshez 100 ADV. POINTS szükséges. A MOVEMENT RATE a mozgási lehetőségeinket mutatja egy betűvel: kezdetben gyalogolunk (V betű), de különböző lovak beszerzésével (L, R, majd E-re módosítható. Ezalatt a játék kezdetén egyelőre semmilyen feladatot nem találunk, de ha a különböző városokban felfedeztük a varázslóktól varázstekecsot vásárolunk, akkor azonnal megjelenik itt a varázslótudományunk szintje (pl. BLUE GEM ILLUSIONIST). A varázstekecsokat egyébként amulettként hordhatjuk a nyakunkban (NECK). A DAMAGE és NUTRITION sávok mutatják a karakter sérüléseit illetve élelmszerkezetet. Az alsó sorban három újabb ikont találunk: az elsővel visszalépünk a játékhoz, a harmadikkal sorozatszámot tartunk a karakterek között, a második pedig a felszerelésről ad tájékoztatást:

A képernyőn megjelenik a karakter pillanatnyi felszerelése (a játék elején alsónadrágban). A jobb oldalon felsorolt testrészek választásával vizsgálhatjuk meg, hogy az adott helyen a karakterünk milyen ruhadarabot visel, illetve WEAPON-nal a kézben fogott (vagy övbe dugott) fegyverekről megkapjuk a nevüket, hatótávolságukat (OFF és DEF értékeit), valamint a minimális és maximális támadóerőket. A jobb alsó sarokban lévő POCKET tárlatokkal a zsebeink tartalmát ellenőrizhetjük. Az alsó sorban természetesen egy újabb ikon is feltűnik (az elsővel megintcsak visszaléphetünk az előző képre): egy szem. Ez akkor használható, ha éppen egy olyan testrészt (vagy fegyvert) vizsgálunk, ami nem üres. Választása után intor kopunk a felszerelésről, ami tartalmazza a nevet, típusát, viselesének lehetséges helyét, a tárgy értékét (GC) és állagát (CND). (Fegyverekről az OFF/DEF és a maximális támadási értéket is). Tünetek mondan sem kell, hogy az alsó sorban újabb ikonok tűnedeznek elő, amelyek segítségével az adott felszerelésről tudunk manipulálni, az alábbiak szerint.

- vissza az előző képre;
- az övünkbe lúzni a tárgyat (a tárgy a BELT-be kerül). Ez különösen hasznos dolog csatában, ha a kezünkben lévő fegyvert kiűznék a kezünkéből, akkor pótlásnak előhúzzhatjuk az övbe tűzött fegyvert;
- lerakni az adott tárgyat (a program megerősítést kér);
- berakni a tárgyat a hátizsákba, azaz valamelyik zsebbe (az előző képen csökken az üres POCKET-ek száma);
- átadni valamelyik társunknak az aktuális tárgyat;
- viselni a tárgyat (a ruhát valamelyik testrészt, a fegyvert vagy pajzsot a kézbe adja);
- a szájjal ikonnal pedig megehetjük/rhajuk azokat az élelmszerkeket vagy italokat, amelyeket a vásárláskor nem fogyasztottunk el azonnal (a karakter rögtön tájékoztat is, hogy a koszt GOOD, FAIR vagy POOR volt-e)

▼ Ez az úr mag véletlenül nem nevezhető jólközöttnek



**Fül:** Ezzel az ikonnal hallgathozhatunk a fogadókban. Neha egészen érdekes beszélgetések tisztázzák utik mag a lútnket... (Naha meg szörnyű marhaeágok — CoVboy)

**Szár:** Beszélgethetünk az emberekkel. A beszélgetéshez elegendő csak azt a főnevet megadnunk, amiről csevegni akarunk.

**Ágy:** Pihenés. Abbeknél és varázslóknál ez néha egy krs gyógyulást is eredményez, a fogadókban pedig játékállást menthetünk vele, illetve kiléphetünk a játékból. Megjegyzendő, hogy ha több emberrel akarunk nyugovóra térni, akkor személyenként kell fizetni. Olyan fogadóban nem érdemes megszállni, ahol a szállást ingyen adják, mert reggelre néhány holminknak csak a hült helyét találjuk.

**Ember:** Ha a jelenlegi helyszínen tartozkodik valamelyik más karakterünk is, akkor ennek az ikonnak a választása után vehetjük fel a csapatba (az új tagot szimbolizáló kép megjelenik a felső sorban). Mint már említettük, összesen maximum 6 karakter lehet a társaságban (játék közben az '1-6' billentyűk segítségével kapcsolhatunk át közöttük).

A fogadót az ájtó ikon választásával hagyhatjuk el. A terepen egy sisakos fej jelzi a helyzetünket, amelyet az 'I-J-K-M' billentyűkkel mozgathatunk (hála az égnek, ez sokkal gyorsabb, mint

a WINDWALKER-ben vagy a TIMES OF LORE-ben). Az első feladatunk, hogy a társaság tagjainak normális legyverzetet és felszerelést gyűjtünk. A legjobb cuccokat persze nem helyben tudjuk beszerezni, hanem a legtávolabbi városokba kell záránk dolnunk értük. A legjobb legyverekről már esett szó, a legjobb felszerelések: *Platemeil T&L*, *Barbut Helm*, *Kite Shield*. Talán mondaní sem kell, hogy mindezekre az egyre sűrűbb összecsapásokban lesz szükség. Ha már úgylis itt tartunk, akkor nem árt néhány szót szólni a csata menetéről:

**Csete** esetén megjelenik a hermező képe jobb oldalon, bal oldalon pedig az aktuális karakter infói és sérülésjelzője ('SPACE' megnyomásával megnézhetjük, hogy milyen fegyvert tart a kezében). Az alul látható ikonsor jelentése a következő:

**Felfelé mutató ujj:** a parancsok végrehajtása. Ezután újabb három lehetőséget kapunk: az első a parancsok végrehajtása, a második a vissza az előbbi menühöz, a harmadik pedig a pánkszerű menekülés a csatamezőről.

**Öklök/kard:** Ha nincs a karakternél semmilyen legyver, ekkor puszta kézzel harcol, egyébként a kezében tartott fegyvert fogja használni. Az ikon választása után a célgömbbel ki kell választanunk azt a szomszédos pozíción álló ellenséges karaktert, amelyiket támadni akarunk (lehet sajátot is, de az nem jó ötlet). Ha a céltörést valamelyik ellenségen van, ekkor a 'SPACE' megnyomásával megvizsgálhatjuk, hogy milyen fegyvere és felszerelése van. A 'RETURN' megnyomása után azt kell meghatároznunk, hogy lejjre, testre vagy lábra fogunk-e támadni. A célpont után a támadási módszer következik: leülőről csapunk, előre dőlünk vagy oldalról kaszálunk az adott fegyverrel. Az ellentámadás ellen hétéféle védekezősi formula közül választhatunk: tétlenül állunk, a fegyverrel próbálunk hátrálni, a pajzzsal próbálunk hátrítani, hátraugrunk, lehajolunk, oldalra lépünk vagy felugrunk. A puszta kézzel történő harcnál nem kell megadni, hogy milyen testrészt támadunk. Ilyenkor a következő támadási módszerek közül választhatunk: tétlenül állunk, lábbal előre rúgunk, elülről rúgunk (Yikes! Az fájdalmas... — CoVboy), beléfejelünk az ellenfélbe vagy kézzel ütünk (a védekezés ugyanaz, mint a fegyveres harcnál).

**Fegyver lefelé:** Csete közben előfordulhat, hogy valamelyik ellenfél úgy megcsap bennünket, hogy néhány méterrel arrébb szállunk. Ilyenkor természetesen a fegyver is kirepül a kezünkből, amit az ötödik ikonnal tudunk ismét magunkhoz venni. Ha a fegyvert lecseréljük egy másikra, akkor a negyedik ikont kell használnunk. A lemeszárt ellenfelek által alejtett fegyvert is magunkhoz vehetjük (vagy lecserélhetjük a nálunk levőre). Ha valamelyik karakterünk varázsló (vén e nyakában amulett és van varázstokercse), akkor fegyver elejtése után egy varázspálca jelenik meg nála, amellyel saját társulatunkra pozitíve, az ellenfelekre pedig negatív hatást érdekes kifejt. Sajnos az ellenfelek között is akad néha varázsló, ekkor FROZEN IN TERROR-ral kedveskedik nekünk...

**Mozgás:** A célgömb segítségével 8 irányba mozoghatunk, egy körben maximum kettőt. A háromfajta mozgási lormából az első kettő csak egy, a harmadik pedig két lépést lép a megadott irányba.

**Pihenés:** Ha valamelyik karakterünket már nagyon megviselte a harc, akkor célszerű néhány körben pihentetni, különben elhullik. Lehetőleg ne egy ellenfél előtt kezdjük el szunyókálni, mert ők nem nagyon szokták figyelembe venni, hogy most éppen fegyverszünetet játszunk. Ellenben ha az ellenfél adta pihenésre a fejét (RESTING), akkor kezdjük azonnal buzgón csépegni, mert nem fog visszavonni.

A fegyvereknél eddig még nem esett szó az íjak (Bow) használatáról. Mi a legjobbnak a Heavy Crossbow-t találtuk, bár ennek van egy elég nagy hátránya is: mivel számszerű, körönként újra kell tölteni, tehát csak minden második körben tudjuk használni. Természetesen erre is vonatkozik ugyanaz a szabály, ami a többi fegyverre: minél nagyobb szintű a legyver, annál nagyobb sérülést okoz az ellenfélnek (továbbá nem árt egy kis edzéssel

megtenetni használni, mielőtt élesten próbálnánk ki).

Még néhány érdekesebb dolog:

• Az ebbéknál egy jó edeg pénzért gyógyító italokat vásárolhatunk, amelyek jól tesznek a csatákban elszenvedett sérüléseinknek.

• A varázslóknál különféle emulettel eladók (pl. *Dark Stone 300 GC*-ért). Ugyenitt varázslatokhoz is hozzájuthatunk 500-840 GC értékben.

• Aki tuningolni akarná a karaktereit, a karakterdisken a 11.00 szektorban megtalálja az adataikat. Az ADV, PTS és az arany értékeit ne állítsuk maximumra, mert átpörögnek!

Mint az eddigiekből kiderült, a KNIGHTS OF LEGEND egy lecsupaszított, a nagyobb közönség számára készült RPG, amelyet nemcsak azok élvezhetnek, akik valamennyire ismerik az AD&D szabályait, hanem bárki. A fentiekben gyakorlatilag mindent elmondtunk, ami a játék kezeléséhez szükséges — a kaland megoldása már a játékosra marad! A történet folyamán egy csomó küldetést fognak rátkézni a végső összecsapás előtt, tehát a siker záloga — a jó felszerelésen kívül — a kérdőzökódésben rejlik. Néhány tipp:

V1/14: KNIGHT kérdésre megtudjuk, hogy vissza kell szerez-nünk a Szövetség "tollát" a ghoulaktól.

V1/2: GAVEL kérdésre megtudjuk, hogy a Szövetség ősl szim-bulumát a ruffienok rabolták el. *Pildar* vezette őket és a zsák-mányt *Fantowyn*-be vitte.

V11 előtt az előbástyánál: BRYOR kérdésre megtudjuk, hogy ettinek táberoznak *Shellerno*-ban. Meg kell ölnünk őket és így megszerezhetjük a dwarfok kincsét.

V11/kepnél: AURIN kérdésre megtudjuk, hogy az Árnyékok Gyűrűjéért próbát kell kiállnunk (közben lehet trollokat irtani).

V4/6: SERPENT-re megtudjuk, hogy vissza kell hoznunk néhány varázsvesszőt a barlangból.

V4/4: BRETTL-re megtudjuk, hogy meg kell keresnünk a *Coat of Arms*-t és akkor esetleg kapunk belőle.

V10/5: SADNESS-re elküldenek a Koronáért, amiért ajándékot kapunk.

V10/2: STOD-re segítségünket kéri *Pildar* ellen *Parth* olajára lenne szükség.

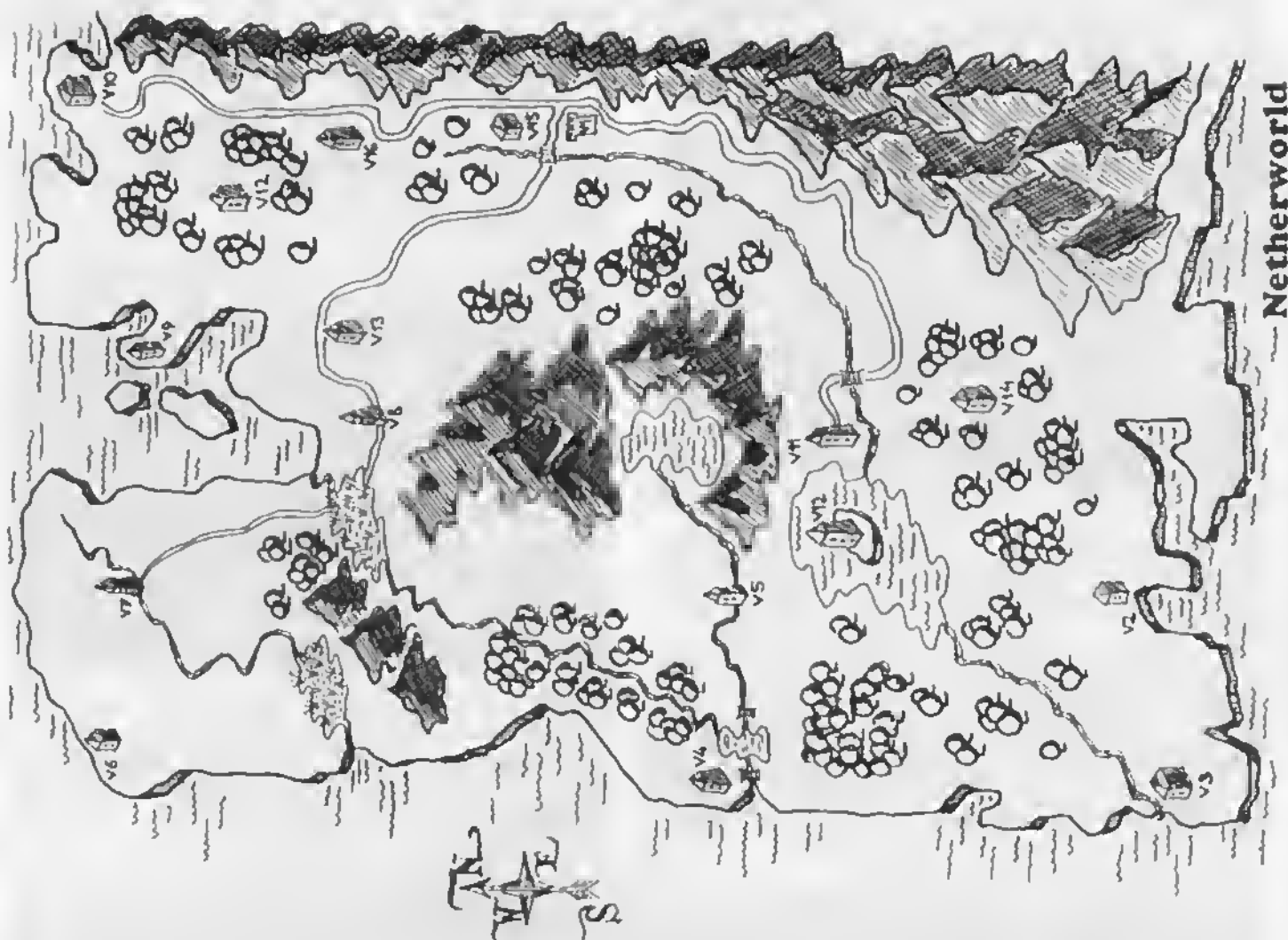
V7/20: SPY-ra megtudjuk a "kém" nevet és a kívánságlistára felírhatjuk *Changeling* olejét.

▽ Gyógyulni menjek a paphoz vagy az utolsó kenetért?!



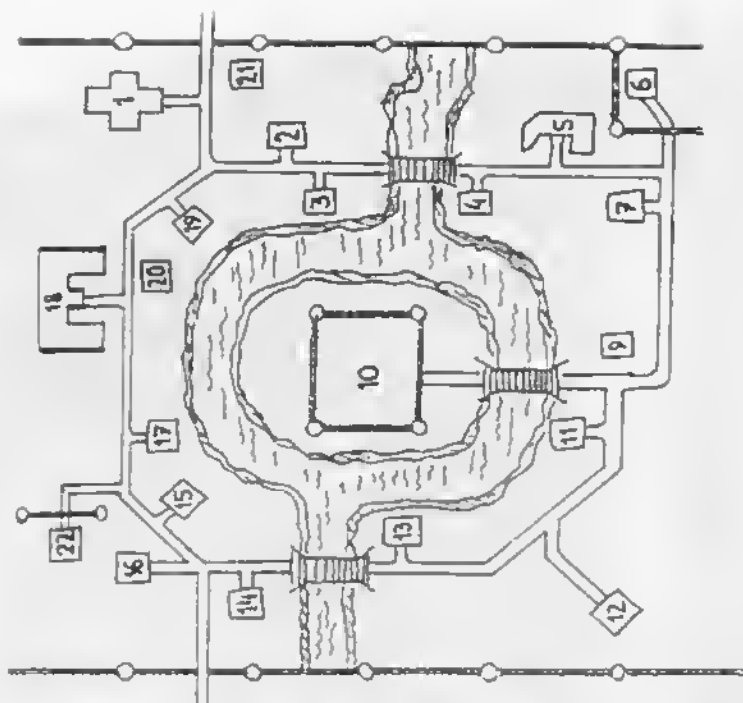
Most pedig jöhetnek a térképek. Nem rajzoltunk "térképet" V6-ról (ez a lényeges dolog az északnyugati felől az átjáró). V14-ről (itt fegyvergyakorlásra nyílik alkalom). V15-ről (edzés, *Broadaxe*, *Hundaxe*, *Greataxe*, *Heavy Crossbow*) és V16-ról (ez az a bizonyos aréna), mert ezek a "városok" mindössze egyetlen helyszínből állnak.

**Mondd csak, előfizetted már a csodálatos CoV Évkönyvre?**



## Netherworld

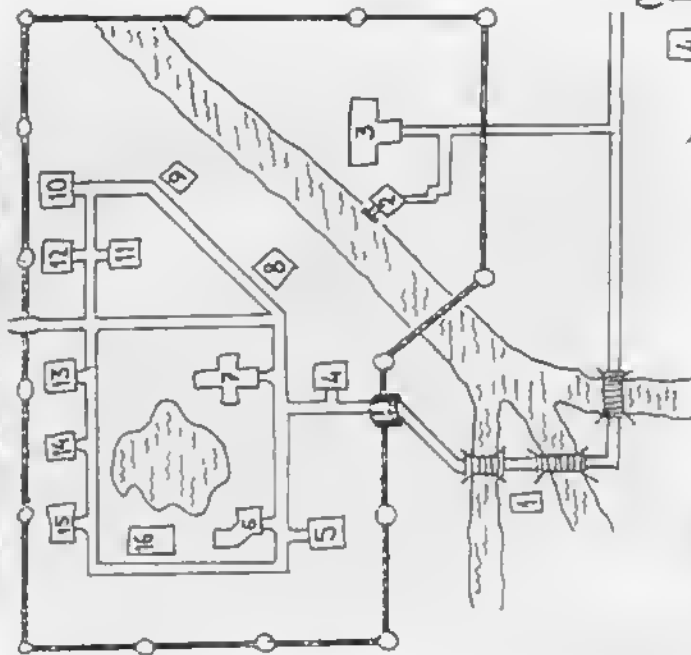
(V1)



Friar Huxley pénzért gyűgytalt ad  
Stephanie Punderglass

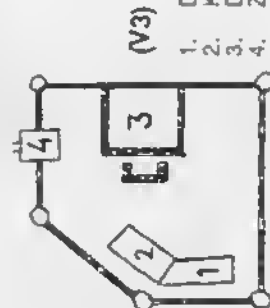
1. Fogadó. Elmu Trollshewer. 60 GC, játékalás mentés, tétés
2. Hurad Myth. edzes. 240 GC
3. (Longsword, Broadsword, Shortspear. Battleaxe)
4. Brendon Holcroft. lovász, lovak
5. Duke's Manor (Claymore)
6. Páncélüzlet. The Brothers
7. Jüzet, Ryan Ashley
8. Jonathan Sirew. kovácsműhely, foggyverek, páncélok
9. Hegiasse of Mistlell
10. Forest Largehead. kocsmá
11. Thadeus Burton. fogadó. mentés, tétés
12. Endie Lufeman. kardüzlet
13. Benjamin Figley kormányzó
14. Stephen of Creymore
15. Astimiah. varázsló: White Pearl 500 GC
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.

## Olanthen városa és Longdays vára (V2)



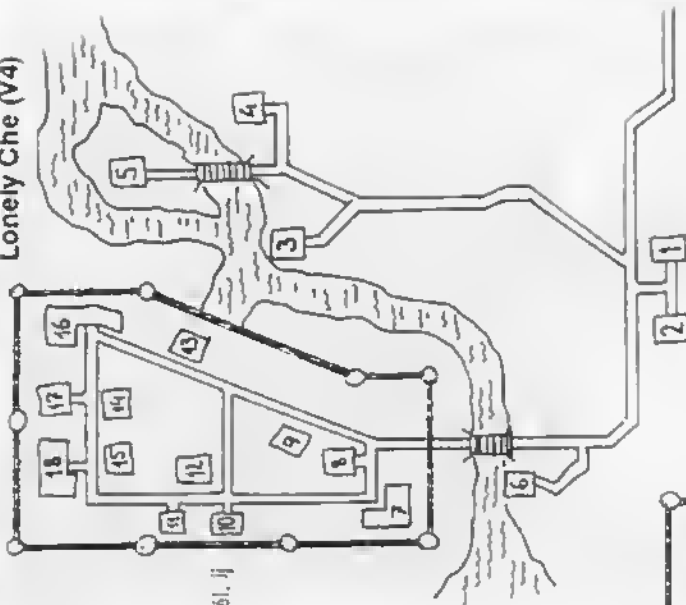
1. The Mill, Berthand Younger
2. Fogadó, 60 GC, Gerard és Zsóke
3. Joolia Jimalthy, varázslatok
4. Bophet, lovak
5. Bohoik the Fierce, kocsmá
6. Brother Charles abbé (healing)
7. —
8. —
9. —
10. Tate Werkam
11. Belinda Góféenhair
12. Isobel
13. Karg csizmadia
14. —
15. Rhunholland, edzés, 350 GC
16. (Long, Broad, Bastard és Great Sword)

1. Frumpinkin Scalescatcher
2. Terrance Bellywinger
3. —
4. Oldmen Sheezers



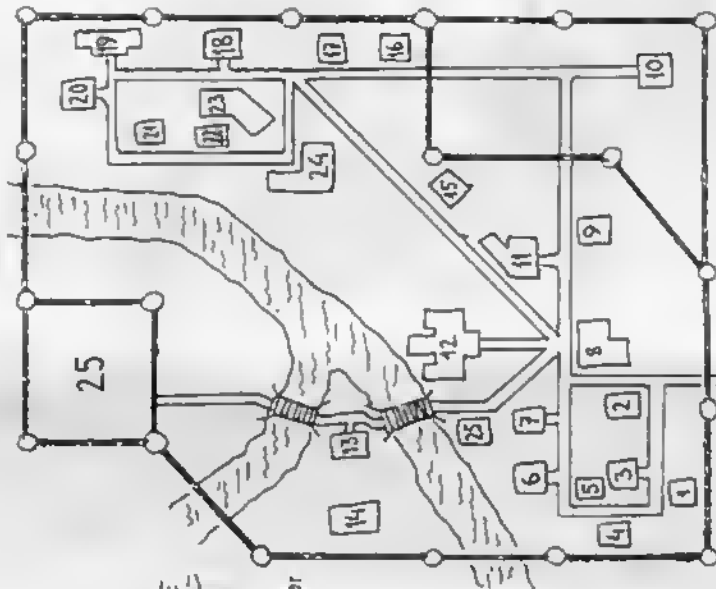
1. Dormund Sparkfingler, fogverek és páncélok
2. Kathralde Potbelly, kajautiet
3. Dundle of Blackhair
4. Zatríd Earthworks

## Lonely Che (V4)



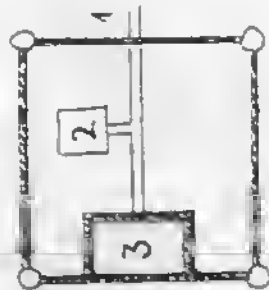
1. Bertand Hachhey, lovak
2. Limberton Cavendish, halottelek
3. Sedfrey Banderóak kormányzó
4. Vaased the Powerful varázsló
5. Orofin Grenwarden
6. Harbreth Tankard, kaják
7. Hans Klomperstein, írlbolt
8. —
9. —
10. Sterner Banderman, fogver, páncél, lj
11. Cristopher Cavendish, halhusok
12. —
13. —
14. —
15. —
16. Melissa Flaxenhair, fogadó
17. Varrashod the Barkis, vegyesbolt
18. Deacon Desminstre

## (V7)



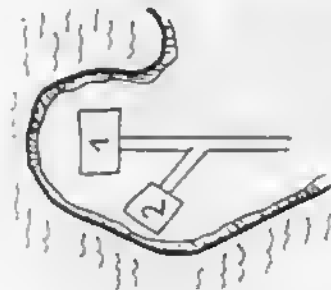
1. Keldinarr
2. —
3. —
4. —
5. —
6. Sarah van Konnogan
7. Trabbik and Sons, kaják
8. —
9. —
10. Istálló, lovak
11. Kaja- és írlbolt
12. Friar Wandering abbé, gyógyítás
13. Sargeant Yardley
14. Zebin AL ZÓred varázsló
15. —
16. —
17. —
18. Julian Strongoak, fogverek
19. Thelma Stiffknuckles, 120 GC
20. Milinya Wering
21. —
22. —
23. —
24. —
25. Leutenant Trimrose





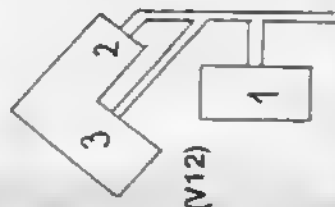
(V8)

1. Sir Celegerin Rab (A man in Irons)
2. Lord Stiveson
- 3.



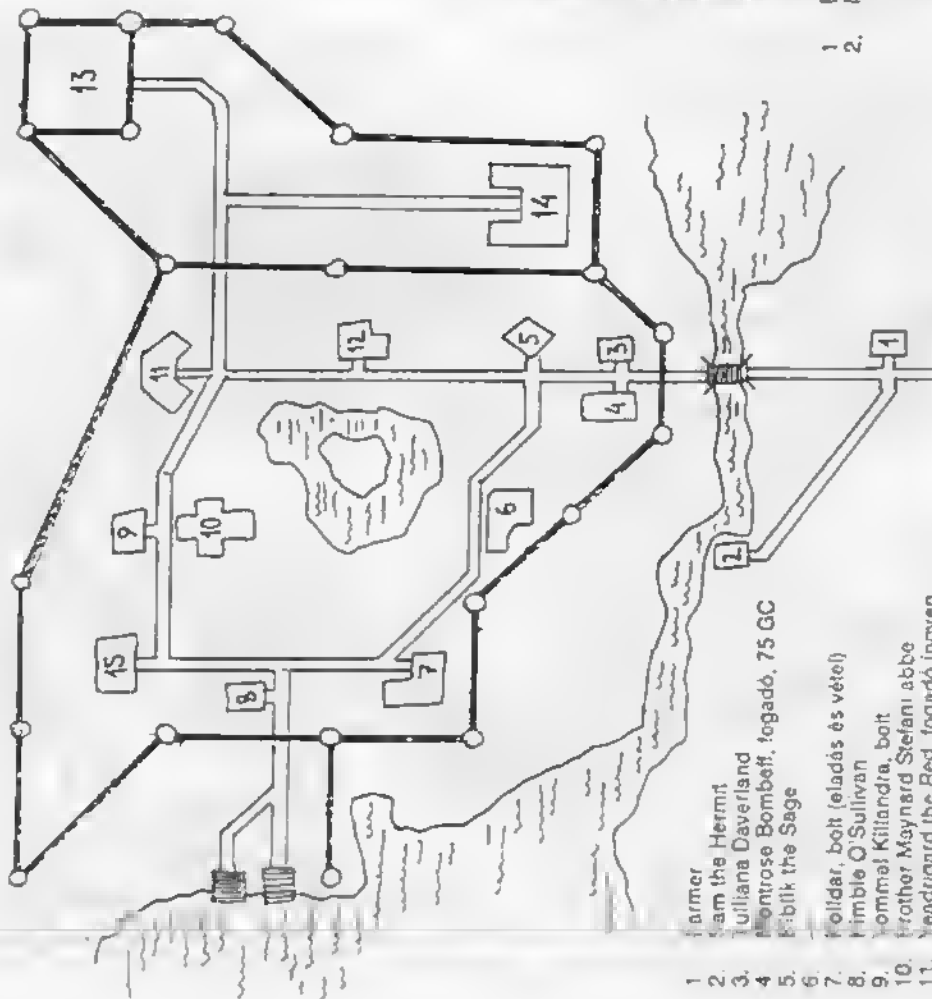
(V9)

1. Small Boathouse
2. Residence Pegleg Pereu



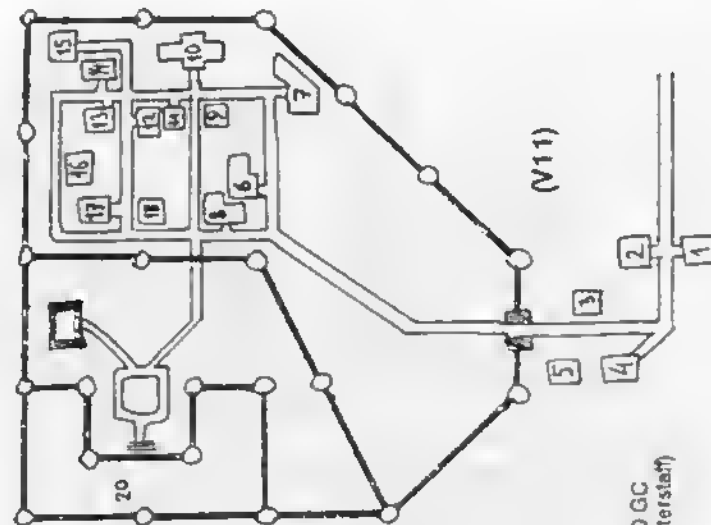
(V12)

1. Slaine the Younger
2. Morwin the Elder, edzés, 300 GC
3. (Halberd, Gr. Hammer, Quarterstaff)



Htiron the Pirate City (V10)  
(Walling Pe, The Quiet)

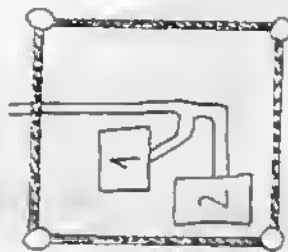
1. Farmer
2. Ham the Hermit
3. Tulliana Daverland
4. Montrose Bomberf, fogadó, 75 GC
5. Fabbik the Sage
6. Kolldar, bolt (eladás és vétel)
7. Kimble O'Sullivan
8. Tommal Kiliandra, bolt
9. Brother Maynard Stefaní abbe
10. Yeadrigard the Red, fogadó ingyen
11. Lola Timberlana
12. Cifer Ironhelm, károk
13. Mornag the Merciless, edzés, 260 GC
14. (Face, War H., Light Crib)
15. Lechary Bladeshure, edzés (3. o.), 280 GC



(V11)

1. Hobben Slobbenagger, fogadó, 65 GC
2. Sniffy Clangshucker, lovak
3. Lord Robert the Fina, fegyverek
4. Free Faith Fellowship Father Freath Fellen abbe
5. Ignatz Kramfrupples
6. Chaunchey Lowrwatcher
7. Dangonaer Stonesmith
8. Big Jim Hogen, páncélok, 450 GC (Black Onyx)
9. Tofellen Mystanguen, varázsló
10. Suzy Stoutgirdless, fogadó ingyen
11. Keimore Stratsmoth, edzés (Long Spear, Heavy és War Maul, Morningstar)
12. Norgan Shellernoon

(V13)



1. Devin Torlock
2. Nigel Gulliam, edzés, 210 GC

# Xenomorph

Valamikor réges-régen a jövőben... Az úr mély volt és végtelen, akárcsak annak az esze, aki lyoneket írál... A csillagok hidegen fényltek, de néha lecserélték őket más színré... Tehát szabvány sci-fi helyszín. Valahol félúton a végtelen vége előtt egy ultramodern felderítő űrhajó szárnyalt pontosan meghatározott célja felé ("Majd csak kilyukadunk valahol"). Illetve nem csak ez az egy szárnyalt, de ez a történet éppen erről az egyről szól, szóval a többi az csak szárnyaljon, amerre akkor! A hajó neve most nem lényeges, de biztosan sok szám meg belü volt benne. A hajó természetesen nem idegen élőlények után kutatott (azokra mindig véletlenül bukkannak a történet közepén, de egy jó sci-fi író sohasem lövi le előre a poént) — bányászható ércet keresett az útjába akadó aszteroidákon (a felderítő hajók mindig bányászható ércet keresnek az aszteroidákon és teljesen elhanyagolják például a toxtilper szükségleteit). A hajó ledélzetén húsz kiváló szakember szorongott, akik abszolút mindenhez értettek, amihez egy humanoid csak érthet. Egy ultramodern felderítő űrhajó csak ilyeneket vesznek fel a magukra bármit is adó sci-fi írók. A napjait magukhoz hasonlóan unalmasan töltötték, mert egy árva aszteroida nem sok, de annyi sem került az útjukba. Igaz, arra nagyon vigyáztak, hogy ne is kerüljön, hiszen órákban fizették őket. A sivar hétköznapokat keresztrefényteléssel próbálták színesíteni, de idővel a reklámon levő képek teljesen kifogytak és így kénytelenek voltak tévézőzésre fanyalodni. Midőn a Magyar Televízió nekik elől ismételt a 'Szomszédok' c. opuszt, úgy döntöttek, hogy elteszik magukat jobb napokra. Az elhatározást tett követte és mindannyian bebujtak lesteraszabott Goronje hűtőszekrényükbe.



(A sci-fi írók ezt 'hibernátor'-nak nevezik. A mikrohullámú sütőt pedig 'részcsekkgyorsító'-nak.) Mivel sosem olvastak fantasztikusan tudományos (vagy tudományosan fantasztikus) regényeket, ezen lépésük megbocsátható — nem tudták, hogy amíg a legénység Mirelito-csirkét játszik, addig az ultramodern űrhajó automatikája 'véletlenül' meghibásodik. Sőt, minden berendezés meghibásodik, ami csak van egy ilyen kutyú fedélzetén. A sci-fi írók ezzel el szokták érni az első drámai csúcspontot, aminél kivétel nélkül az a vége, hogy a legénységet szepen klovaszatják az automata dehibernáló készülékkel (az sohasem hibásodik meg, mként a manuális vezérlés sem mond csődöt soha) és apró zökkenőkkel kényszerleszállást végeznek velük egy 'véletlenül' éppen arra repülő aszteroidán. Az aszteroidát Sirius B-nek hívják. Azért B-nek, mert a sci-fi írók minden aszteroidát Sirlusnak hívnak és ha nem használnák a botukat, akkor marha nehéz lenne kigazodni a Világegyetemben. Természetesen hőseinknek pont egy bányászállomásra sikerül bedökölniük, ami — szintén természetesen — teljesen kihaltnak tűnik. Itt kezdődik mag a cselekmény, amelyben a bátor legénység megpróbálja a hajó rendbehozásához szükséges cuccokat összegyűjteni és rendkívül gonosz idegen élőlényekkel fog találkozni — na persze egy jó író sohasem lövi le az elején a poant, tehát idegen élőlényekről egyelőre szó sincs... (Nem baj, úgyis mindig megmenekül valaki! — CoVboy)

Jaj! Elnézést. Tulajdonképpen csak kerettörténetet akartunk írni a Pandora cég XENOMORPH c. játékához, de közben kitért boldolunk az oly régóta elnyomott írót véna. Nagyon rossz volt? (Igen — CoVboy) Nem baj, lényeg az, hogy az 1990 elején megjelent Amiga-változat után egy évvel itt a 64-es verzió is. (Sajnos az a kazettásoknak nem lesz különösebb örömhír, mert a játék lemezen hozzáférhető.) Az Amigáról 64-re átültöztetett játékoknál általában csak a szájukat húzzák a derék játékosok, de ez esetben biztosan állíthatjuk, hogy a konverzió tökéletes (Illyelemba véve a két gép lehelőségeit, ez erősen a 64-es oldalára billent a mérleget).



△ Pöttyös klottygatyához jól illik az űrszak (Amiga)

Az Introban a kényszerleszállást élvezhetjük végre, majd annak a személynek a kiválasztása következik, akit a legénységből irányítani akarunk (Amíg csak egy Griffin nevű úriember áll rendelkezésre, tehát nem kell küszködnünk a bőség zavarával). A

legénység tagjai között a nyilakkal lapozhatunk, az S billentyű választva jelezzük, hogy elégedettek vagyunk az aktuális személyrel. A személyek Info-kártyáján a név/kor/boosztás nem kimondottan érdekes paraméterek, a STRENGTH/STAMINA/SKILL/MORALE értékek viszont némi RPG-beütést kölcsönöznek a játéknak. Azonkívül nem sok vizet zavarnak (legalábbis a tapasztalat ezt mutatja), de biztos nem éri, ha az egyes tulajdonságok a lehető legjobbak. Ajánlott választás tehát G. Martin parancsnok (legalább nem kell annyit lapozgatni) vagy A. Grant foggyerspecialista.

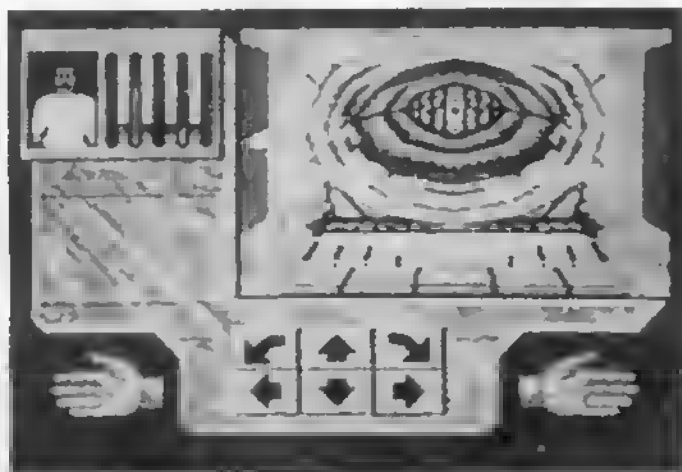
A személy kiválasztása után kezdődik a játék: a hajónk kabinjában találjuk magunkat. A képernyő bal felső sarkában látjuk az általunk irányított személy képét, mellette pedig 5 sáv mutatja az orók, egészséguink, ital- és élelmiszerkészletuink, valamint a sugárzás mértékét. Az első két paramétert csökkenthetik az idegen lények támadásai és az ehető/ítható dolgok hiánya, de javíthatjuk őket a magunkkal hozott élelmiszerek illetve gyógyszerek fogyasztásával, a második kettő magától töltődik; az utolsóról később lesz szó.

A legnagyobb oblatban láthatjuk azt a képet, amit az általunk irányított személy lát. A mozgás illetve a forgás az alul látható nyilakkal történik. Ennek öröme főlegünk egy kicsit a kabinban. Jobbra és balra a kabin többi részét látjuk (ami nem kimondottan érdekes), mögöttünk pedig egy folyosót, amely egy létrában végződik. Ez vezet le az állomásra (az ottani létrák pedig a mélyebben fekvő szintekre), de egy pillanatra érdemes

megállunk a folyosón is. Mindkét falon egy-egy rekeszt találunk, a rekeszek alsó részén pedig egy nyomógombot. A gomb természetesen arra való, hogy megnyomjuk, tehát clickeljük rá. Ezzal a bonyolult módszerrel nyílnak a későbbiekben talált rekeszek illetve zsillipajók (néhány zsillipajó nem nyomógombos: ezekhez kódkártyát kell használnunk, pontosabban elég, ha nálunk van). A folyosón levő egyik rekeszben a számítógép kijelzőjét találjuk, ami elég kevés jó hírrel szolgál (de azokkal egyből közli is a játék célját):

**NO OPERATING SYS.:** A fedélzeti számítógépen nem fut semmilyen rendszer, tehát egyelőre használhatatlan. Sürgősen szerezünk kell egy BASIC-lemezt...

**CNS DAMAGED:** Megsérült a KIR (KIR = központi idegrendszer). Ez az üzenet virágnyelven arról tájékoztat, hogy a számítógép hardware-éből elfüstölt néhány IC. Ezt a szemközti falon levő rekesz (MAINTENANCE) kinyitása után azonnal le is mérhetjük: Itt 5 kártya van bedugdosva, amelyeket kihúzva lájdon konstatahatjuk, hogy mindegyikről hiányzik néhány darab. Meg kell keresgelnünk a pótalkatrészeket az offáradi chipok helyére. Külön kellemesség, hogy mindegyik panelre más típusú alkatrész szükséges (ha kivesszük valamelyik panelt és az egyik közre helyezzük, akkor a még ep IC-ről leolvashatjuk, hogy milyen jelzésűt kell a hibások helyett beraknunk)



△ "Mostan színes tintákról álmodom..." (64)

**FUEL DEPLETED:** Nincs üzemanyag a hajóműhöz. Újabb feladat, az úthajó elindításához szükség van 3 db anti-anyag-töltetre. Ezeket a DANGER feliratu ablakokba kell letennünk a főképen 'Hajóművek' felirattal jelzett három szobában. A töltetokkal a letételük után lehetőleg ne mászkáljunk túl sokat, mert kissé mintha sugároznának...

**NO NAVIGATION DISK** Mindezek tojójába még szükség van egy lemezre is, ami a hazafelé vezető út navigációs adatait tartalmazza.

A rekesz alsó részén látható egy érdekes leher kör. Clickeljük csak rá nyugodtan és maris megtudjuk, mi az: az indítóberendezés. De mivel a számítógép pillanatnyilag nem üzemel és navigációs lemezünk sincs, nem lesz túl érdekes az utazás... (illetve érdekes lesz, csak ki tudja hová?) Ezt a gombot nyomkodnunk csak azután kell, miután a többi hiányt (chipek, anti-

anyag-töltetek) pótoltuk és beraktuk a rendszer-, illetve a pálya-adatokat tartalmazó lemezt az itt látható díve-ba.

Az eddigiekből mái kiderült, hogy egy tárgyat is úgy tudunk felvanni, ha ráclickelünk. A kurzor azonnal átalakul a levett tárgyra jellemző formára. A tárgy ilyenkor használható, illetve ha bolaraktunk valamelyik kézbe, akkor — valami érdekesség esetén — megvizsgálható. A két kézben levő tárgyat tudjuk közvetlenül használni, de ha későbbi használatra szánjuk, akkor célszerű berakni a hátizsákunkba.

A hátizsákba a "SPACE" megnyomásával kapcsolhatunk át (Ezt lehetőleg na néhány idegen lény társaságában tegyük, mert a hátizsákban történő kotoraszás nem pausa és esetleg a kollektív társaság bennünk kezd el kotorászni...) A játékképernyő helyén megjelenik a karakterünk képe (jelenlegi alkotékában), mellette pedig a nálunk levő cuccok listája a tárgyalapokban. Kazdataban egy szál alsógatyával (hölgyeknek egy bonus póló is jár) és egy ID kártyával lejszelkelve vagunk neki a küldetésnek, de a későbbiekben egy csomó ruhát és tárgyat magunkhoz vehetünk. Egy hátizsákban levő tárgyat úgy vehetünk használatba, ha ráclickelünk (vagy későbbi használatra szánva: beletesszük az egyik kézbe) és egy újabb "SPACE"-szel visszaváltunk a játékképernyőre. A hátizsákba ennek a módszernek a fordítottjával tehetünk le valamit, de rövidebb módszer, ha a tárgy levétele után a kurzorral a bal felső sarokban levő karakterre clickelünk (a tárgy a hátizsák első szabad helyére kerül). A hátizsákot vizsgálva egyébként folyamatosan látjuk a karakterünkre jellemző paramétereket és a jelenlegi helyszín kicsinyített képet is. A PACK felirat felett látható lemezre clickelve játékalásti tölthetünk/menthetünk.

Ha mái ügyis a tárgyaknál tartunk, akkor egyből sorra is vehetjük, hogy a menekülésház szükséges dolgokon kívül még milyen cuccok akadhatnak a kezünkbe a szinteken kovályogva.

**Étel, ital (gyógyszer):** Automatákból szolgálhatjuk ki magunkat (ilyenekkel egyes automata csak kódkártyával üzemelnek, be kell tennünk a kártyát a falilakozás alján levő kártyaolvasóba). Ha tehetjük, spájzoljunk ol a hátizsákba néhány adagot inségesebb időkre. Az ételek és gyógyszerek fogyasztása a hátizsákba valva lehetséges: vegyük fel valamelyiket és clickeljük a karakterünk fején vö.

**Ruházatok.** Különbözté típusaik vannak. Egyrészt az idegenek támadása, másrészt a sugárzás ellen nyújtanak valamelyest védelmet. A használat szinten a hátizsáknál lehetséges, miután a kurzor olyan alakú, mint a felvett ruházat, clickeljük vö a karakterünkre és ó azonnal beöltözik.

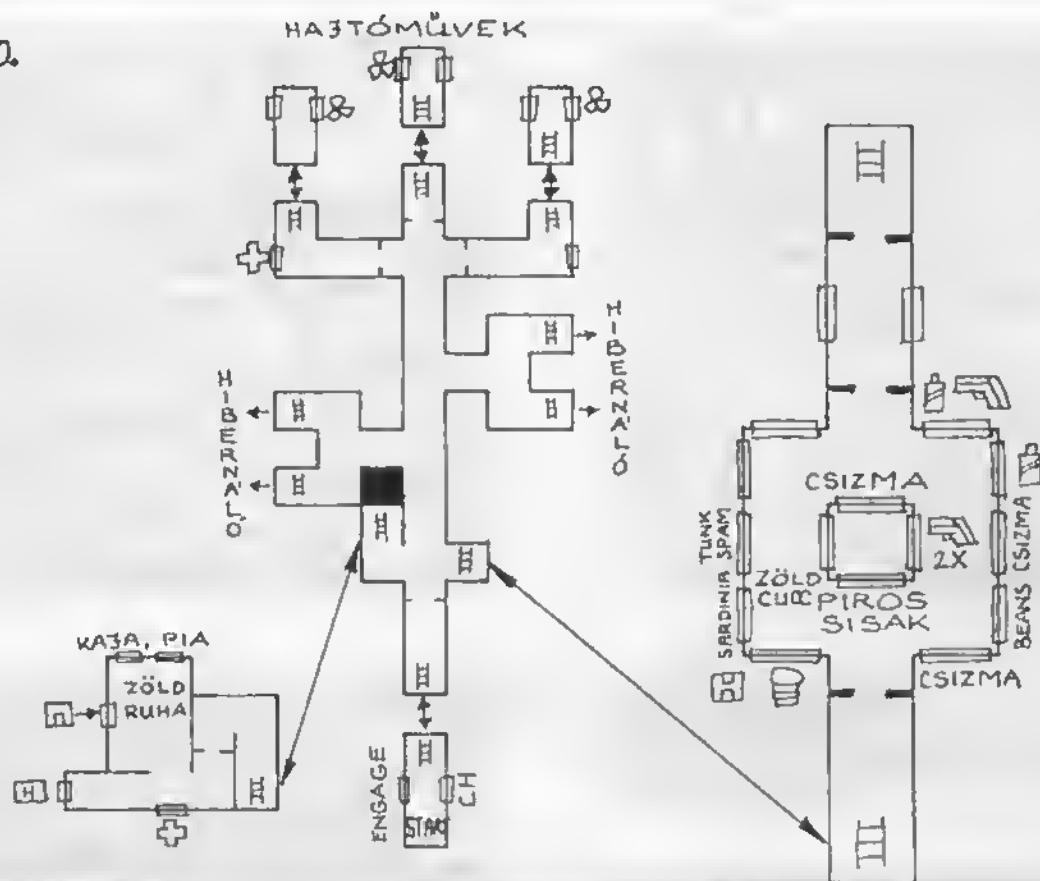
**Fegyverek.** Már eddig is volt szö az idegenekről (a jó sci-fi itó egy pátszor már szóba hozta). Ök a xenomorphok, akik le-től körülátnak mindenhol és egy cseppet sem lelkesednek azért az ötletet, hogy mi is itt maszkálunk. Mivel nehoztelesűnek kézzelfogható tanújelét is adnak, cölzörű ellenük a különböző fegyverekkel védekeznünk. Egyes fegyverek önmagukban nem működőképesek lel kell töltenünk őket valamilyen töltről. Ehhez az ID-kártyánkra is szükség lesz, amit bele kell helyeznünk a töltről található részbe. Használat után ismét clickeljük a resra, különben a kártya bennmarad a töltről. Ugyanez a kártyás módszer más automataknál is alkalmazható. A fegyvereket a használathoz először be kell kapcsolnunk: ilyenkor a kurzor célkeresztként működik (akarcsak az incentive-stuffoknál). Természetesen használatkor a töltetek logznak, tehát alkalmasint fel kell tölteni őket. Mindenestre nem art, ha az egyik kezünkben mindig készenlében tartjuk valamelyiket a kollektív látogatók megfelelő fogadtatása céljából...

Tulajdonképpen onnyi lenne a használati utasítás a XENOMORPH-hoz. Első látásra valami szörnyű bonyolult OUNGEON MASTER-könnak nézett ki, de mihezt elkezdünk vö játszani, mint minden, mint a falikacsapás: nyomkodtuk a gombokat, felvettük a stuffokat, loöttük az idegeneket. (...újrakozdtuk négyszázszor — CoVboy) A kellemetlenkedő xenomorph-okon kívül a lognagyobb bökkenő a hatalmas játéktér. Az emberben mindig az a kérdés motoszkál, hogy "Vajon ugyanott vagyok, ahol az előbb vagy pedig egy teljesen más helyen?". Így tehát a megoldás záloga mindenképpen egy jó térkép. Nekünk meg véletlenül sem jutott volna eszünkbe leírás készíteni a játékról, ha Sándor Gorgely, budapesti olvasónk el nem küldi a töltről — így tehát a leírás gyakorlatilag neki köszönhető (elnézést, hogy onnyit üttünk rajta és örök báta éret!) Lépésről-lépésre receptet leleltéges lett volna adnunk, mert egyrészt sosem lett volna vége, másrészt pedig a térképen minden rajta van, ami a gyors végigjátszáshoz szükséges (Elnézést, ha egy kicsit túlságosan is le lennének kicsinyítva, de másképp nem akartak beférni.)

A XENOMORPH az a játék, amellyel ugyan nehéz elkezdeni játszani, de miután belejöttünk, már mindenképpen végig akarunk koc-meregni rajta. A grafikai kivitelzés — különösen 64-en — elég kellemes és meglepően gyors. Egyszerűen cool játék!

**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás is!**

a.



⌈⌋⌈⌋ — Zsilipajtók

☐☐ — Konzervek

☐ — Hitelkártya vásárláshoz

☐☐☐ — Lemezek

☐ → — Lemezolvasók

⊕ — Elsősegélycsomag

⊗ — Antianyag

⌈⌋ — Létra (a szám jelzi azt, hogy a létra hanyadik szintre vezet)

☐, ☐, ☐ — Tölténytárak

⌈⌋ — Tölténytöltők

☐, ☐, ☐, ☐, ☐ — Kézigranát, akna, lövedék

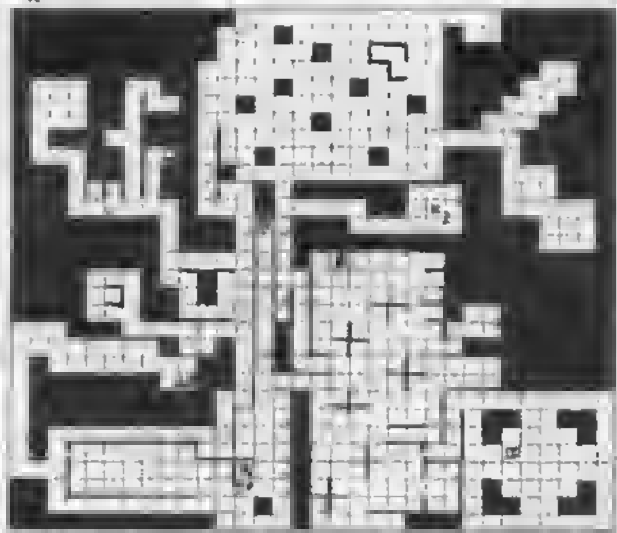
☐ — Szórnyeket jelző berendezés

☐, ☐, ☐, ☐ — Lőlegyek

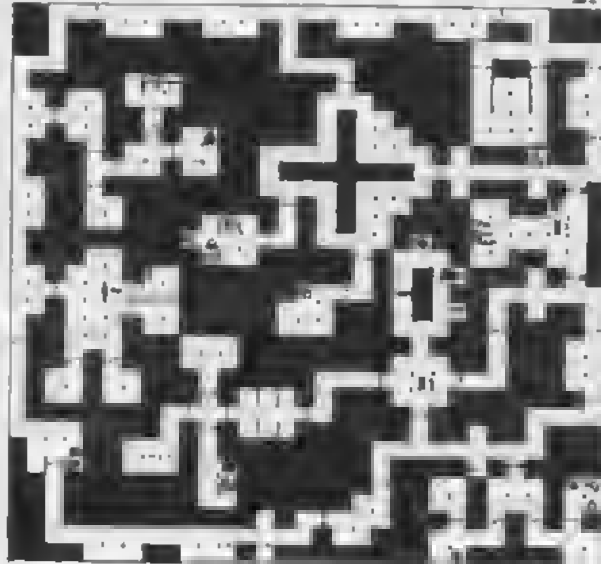
☐ — Navigációs adatok disken

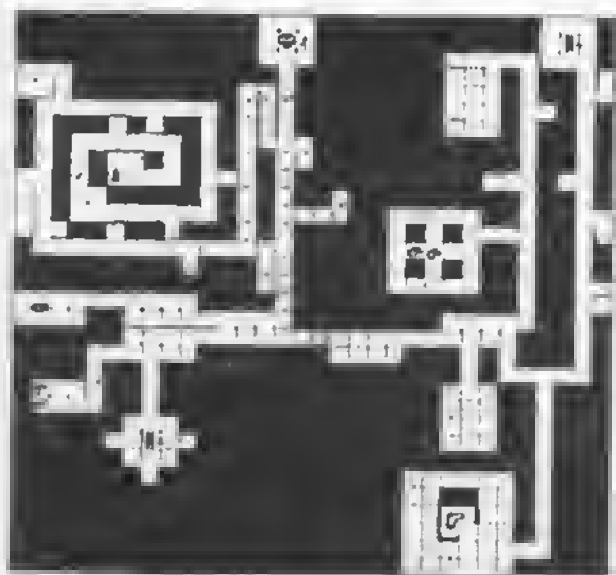
CH — Chippek tárolói

1.

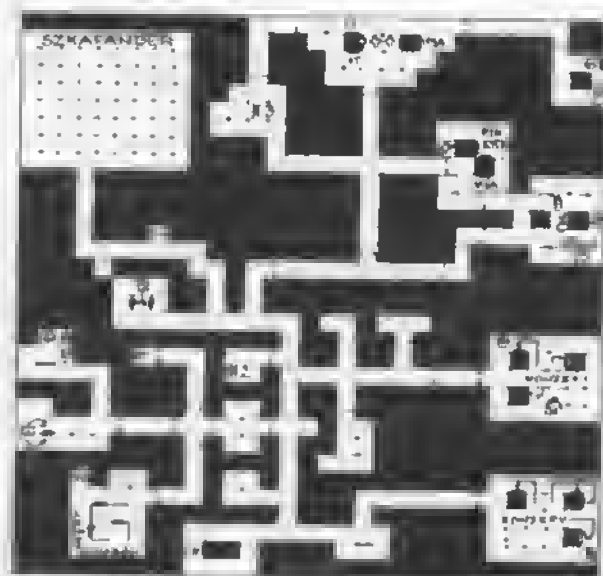


2.

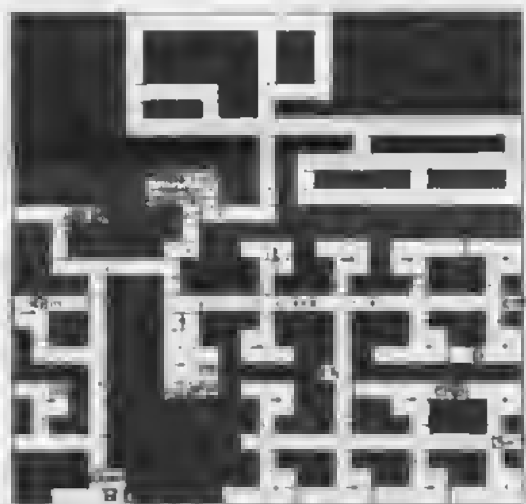




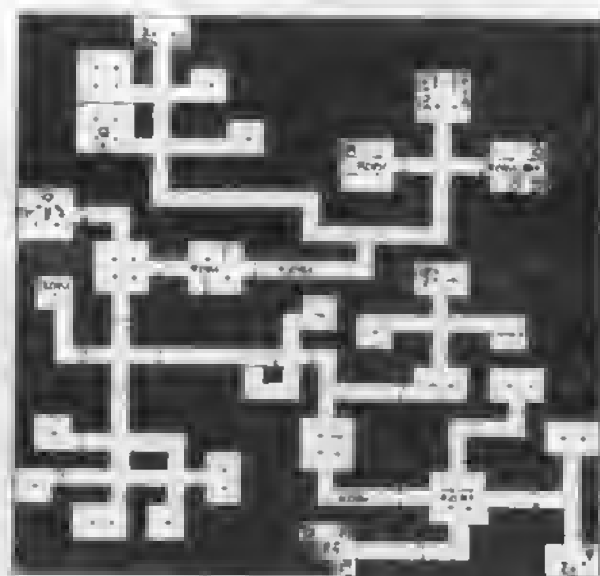
3.



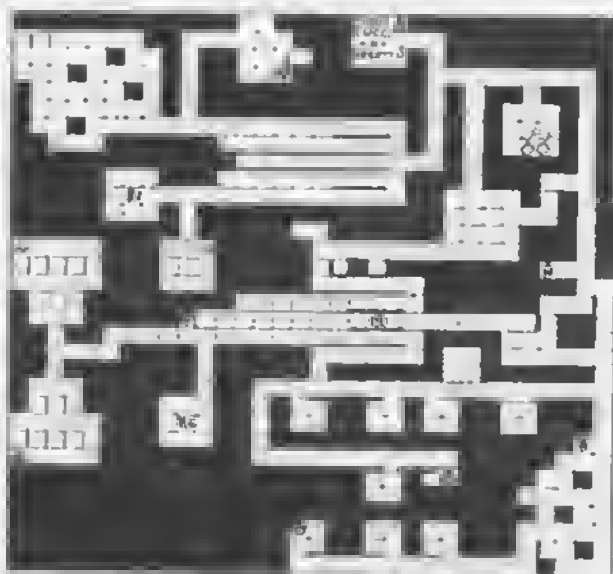
4.



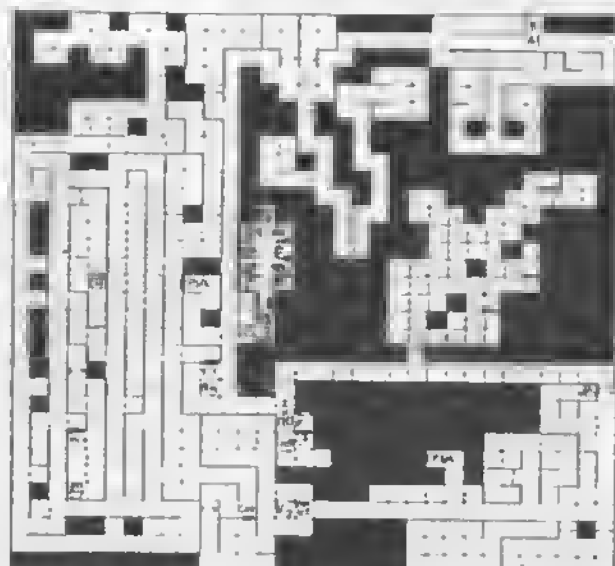
5.



6.

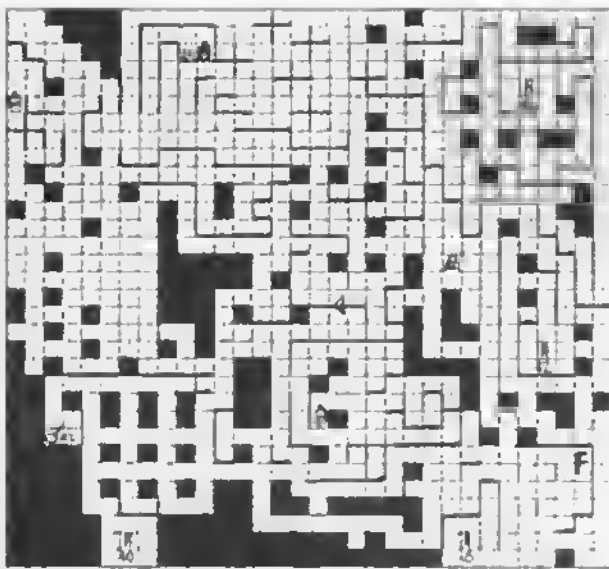


7.

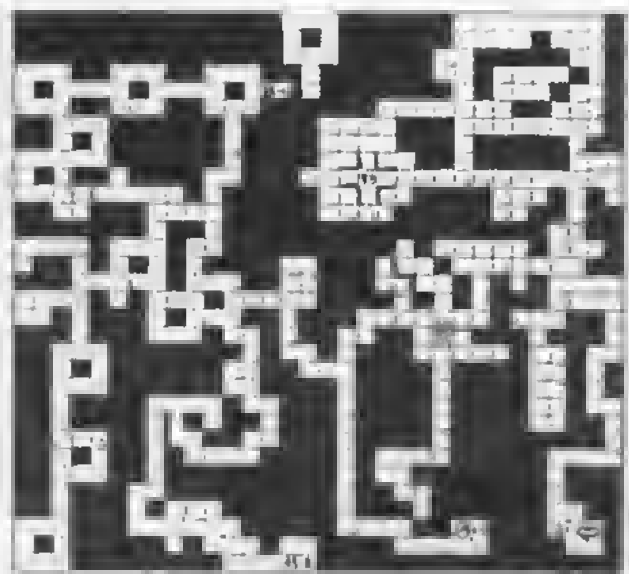


8.

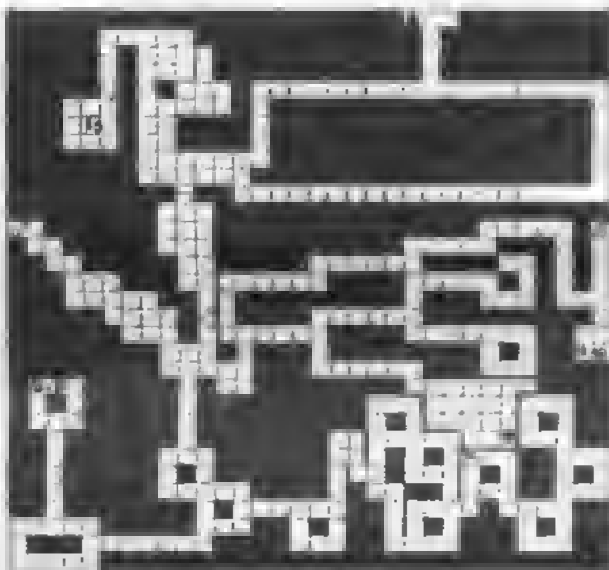




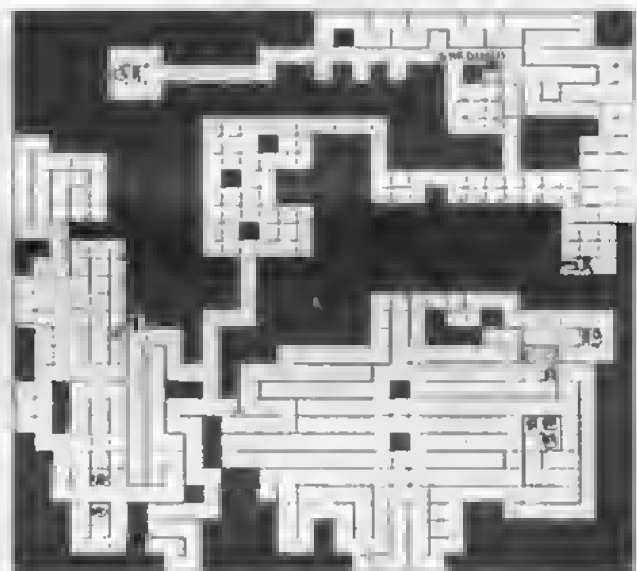
39.



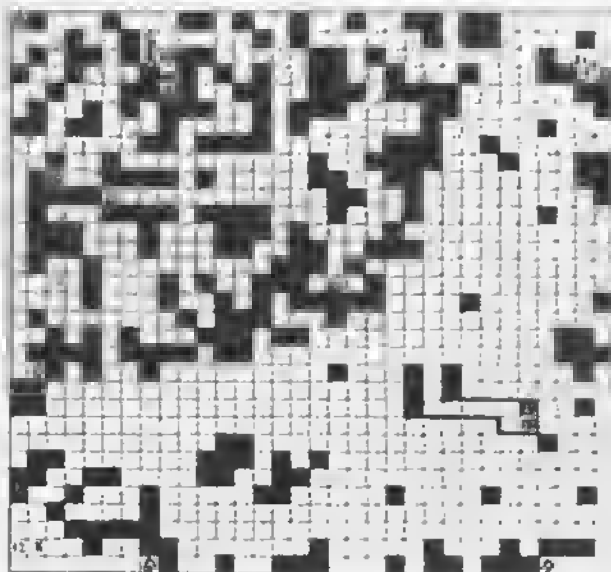
40.



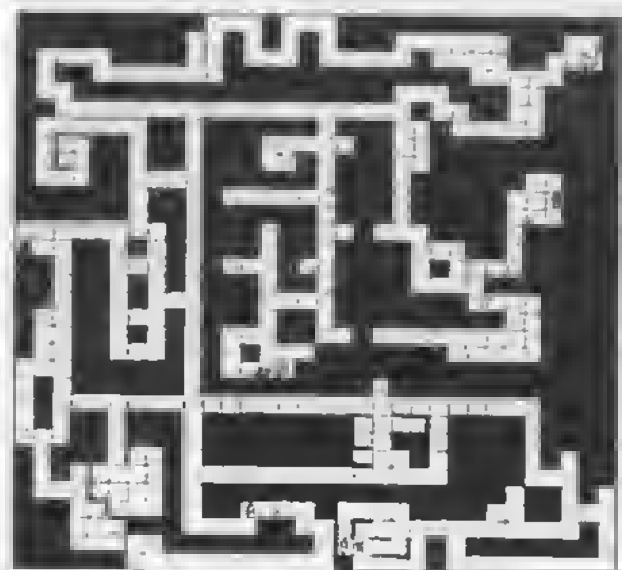
41.



42.



43.



44.

# Railroad Tycoon

"She who who hooooo..." — időzhetnének bevezetőnek az ismert angol vasutasnetát, amely egy nőnemű mozdonyról szól, aki egy szép napon bányában lefordult a tőhészről, midőn meglátta, hogy az imádott Orient Expressz a Wiener Walzerrel szúrta össze a diesel-olajat. De mégse idézzük, mert nem tudjuk tovább. Pedig milyen jól passzolt volna a **RAILROAD TYCOON** leírása elől! Na mindegy. Lényeg az, hogy *Sid Moler* és a *Microprosa* csapat annyi nagyszerű játék (*PIRATES*, *SILENT SERVICE I-II*, *STEALTH FIGHTER*) után egy újabb gyöngyszemmel rukkolt elő, ami a vasutak hőskorába visz al bennünket. Kategóriáját tekintve talán a stratégiák közé lehetne besorolni, bár inkább úgy néz ki, mintha a *SIM CITY*-i nyakenőnlőtték volna egy menedzserjátékot egy teljes vasúttársaság felvirágoztatásának feladata áll előttünk, kezdve az első talpa lefektetésétől és szakadt gőzmozdony megvásárlásától egészen a 170 mérföld/h sebességgel száguldó villanymenstrumokig. A játék célja tömören összefoglalva kb. így hangzik: "Csináld pénzt!" Mivel az elég leegyszerűsített használati útmutató lenne a játékhöz, kicsit bővebben is kifejtjük a dolgot.

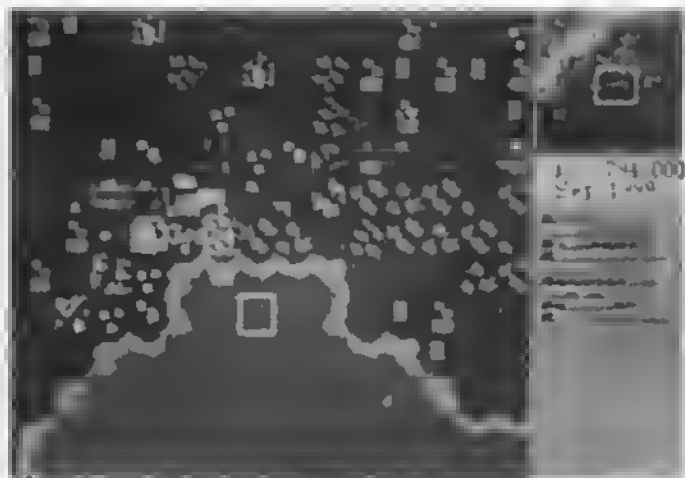
A címképernyőn néhány vonat siet ide-oda, de mielőtt még túlzottan elszaporodnának, egy elegáns mozdulattal továbblépünk arra a kérdésre, hogy új játékot kezdünk-e (**START NEW RR**), egy régebbit folytatunk (**LOAD SAVE GAME**) vagy a gyakorló játékkal játszunk (**LOAD TUTORIAL**). Ez utóbbi opció a kezdőknek hasznos: az USA keleti partvidékén egy kezdetlegesen kiépített hálózattal gyakorolhatjuk a játékokat, amelyen már járnak vonatok (nem kell a kezdőlépésekkel vesződnünk).

Ha új játékot választottunk, akkor kezdődik az egész a helyszín kiválasztásával, ami lehet az USA keleti területe (1830), nyugati fele (1865), Anglia (1828) vagy Európa (1900). Szerintünk a legjobb Európában játszani, már csak azért is, mert ott van a legtöbb város (többek között egy Budapest és egy "Oebrecken" nevű falu is), továbbá a modernebb mozdonyok gyorsabban haladnak (Az előbbiakban az európai helyszínt ismertetjük. Ez nem sok lényeges dologban tér el a többitől, mindössze annyi a különbség a helyszínek között, hogy más nyersanyag-szükségletű gyárak vannak, ennek megfelelően más árukat lehet szállítani.) Ezután következik a nehézségi szint kiválasztása: egy sima **INVESTOR** mindössze egyellen lonnyadt ászocskákat lenget a kezében, míg egy igaz **TYCOON** egy egész garnitúrát hord a kabátujjában. A nehézségi szint határozza meg, hogy mekkora összeget kapunk az egyes árutételek szállításáért és mennyibe fog karúlni a vasúthálózat fenntartása (**TYCOON**-ban például villámgyorsan csódba megyünk). A négy fokezat valamelyikének választása után egy százalékos értéket kapunk a játék nehézségi fokáról, aminek a pályalulást értékelésnél lesz szerepe, majd — a fokezat belüli — három további nehéztűst/könnyítést választhatunk további plusz/minusz százalékokért:

— **NO COLLISION OPERATION/DISPATCH OPERATION**: Mivel vasútvonalaink egy sínpárból állnak és ugyanazon a vonalon több szerelvény is közlekedhet, az első lehetőség használatával kérhetjük, hogy találkozás esetén ne ütközzenek össze egymással (a menetrend szerinti alacsonyabb prioritású vonat megáll, amíg a másik áthalad rajta) — egyébként a több szerelvény által is használt vonalakon jelzőket (**Signal Tower**) kell elhelyeznünk, különben a két szerelvény találkozásakor szépen elvesztjük mindkettőt rakományostul-mozdonyostul-mindenestül vagy a szerelvények hónapokot várekeznak az állomásokon, amíg szabadddá válik előttük a pálya.

— **BASIC ECONOMY/COMPLEX ECONOMY**: Ha a második lehetőséggel kapcsoljuk be, akkor a játékban csak azokról a vonatszálítványokról fogunk fizetni a városokban, amelyre a városnak szüksége van **BASIC ECONOMY** esetén a városok minden kirakott áruért fizetni fogunk. (**Mi a ezosz? Tajnai? — CoVboy**)

— **FRIENDLY OPERATION/CUT THROAT OPERATION**: A játékban rajtuk kívül még három másik vasúttársaság is megpróbálkozik a kapitalizmus élvezetével. Amennyiben nem vágyunk arra, hogy villámgyorsan csódba juttassanak vagy kirugdaljanak nehezen felépített állomásainkról, akkor talán inkább maradunk az első opciónál



△ Mivel a képen nem látszik, mi van rajta, mi sem áruljuk el

Miután a nehézségi fokezat beállítása megtörtént, megkapjuk a kiválasztott terület térképét és a "Vasúti Hírszolgálat" már hírt is adja, hogy 100,000 részvény kibocsátásával új vasúttársaság

alapult. A játék irányítása teljesen menüvezérelt, a parancsainkat egyrészt a vonatainkra clickelve, másrészt a felső sorban levő pull-down menükön keresztül adhatjuk ki. Mindenekelőtt tehát nem ártana megismerkednünk azeknek a menüknek a funkcióival:

## GAME-menü:

A játék kezelésére szolgáló opciók kapnak helyet benne.

**GAME SPEED**: A sebesség beállítása. A **FROZEN** pause-nak felel meg. Rövidebb hálózati esetén nyilvánvalóan mindenki gyorsítani fogja a játékot, de a **TURBO** használatát lehetőleg mellőzzük: egy apró programhiba folytán az üzenetek és az inkok kiírása is kissé turbó lesz (azaz nem látunk egy kukkot se belőlük).

**TRAIN MESSAGES**: A program a képernyő jobb felső sarkában levő ablakban jelzi, ha valamelyik vonatunk megérkezett az egyik célállomásra. Ez sor 'hasznos' információit tartalmaz a szállítási típusát a szállított áru alapján, a vonat prioritását (fontosabb típusát) és sorszámát, hova érkezett meg a szerelvény és mit szállított. A legfontosabb természetesen az utolsó sor, hiszen ez mutatja, hogy a szállítás mennyit hozott a konyhánkra. Mivel ezt egy vonat gazdasságosságánál nem árt tudni, célszerű a vonatokra vonatkozó üzeneteket **SLOW**-ban hagyni

**NEWS REPORTS:** Az újságok időről-Időre különféle üzleti (FINANCIAL), vasúti (RAILROAD) és helyi (LOCAL) ügyekről szóló cikkeket közölnek a részvények alakulásáról, új társaságok létrejöttéről, a konkurencia részvényárlásának alakulásáról, a vasúthálózatba bekerült új városokról, újonnan kifejlesztett mozdonyokról, gazdasági visszaesésről (pl. tőzsdekrész), bonus pénzt hozó szállítási toledetokról, stb. Teljesen felesleges kikopcsolni ezeket az infokat: csak a hasznunkra lehetnek.

**FEATURES:** Az animáció kikopcsolásával valamelyest gyorsíthatunk a játékon, a hangeffektúval pedig megóvhatjuk idegrendszerünket.

**REPEAT MESSAGE:** Az utolsó üzenet (pl. újsághír) megismétlése. Érdekes módon az utolsó üzenet néha úgy hangzik, hogy 'Press any key'...

**SAVE GAME:** Játékállás mentése. 4 hely van a számukra

## DISPLAY-menü:

Az első négy pont megnyitási opciók. Építeni csak a legnagyobb nagyságnál (OETAIL) tudunk, az első három csak a nagyobb vasúthálózatba áttökintését teszi lehetővé.

**OPTIONS:** Ebben két menüpont van, amelyek a második és harmadik térképnagyításra vonatkoznak. A STATION BOXES bekapcsolt állapotánál az állomásoknál levő négyzetek jelzik a berakodásra váró árukat, a RESOURCE MAP-pal pedig körhathatjuk, hogy a program botjával jelozzo a térképen, hogy hol és milyen áruk várnek berakodásra (az inverz batük a szükségleteket jelölik).

**FINO CITY:** Valamelyik várost korosíthatjuk meg a térképen. A kurzor a megadott városra áll be.

## REPORTS-menü:

Ebben a menüben egy csomó unalmas statisztikai adat kapott helyet. Leendő bürokraták kollemesen elszórakozhatnak velük.

**BALANCE SHEET:** A játék két évből álló üzleti periódusokra van bontva. Minden periódus végén egy összesítést kapunk a vasúttársaság anyagi helyzetének az állapotáról. Ez a "Kiegyensúlyozott Lepedő" (BALANCE SHEET). Ezzel a ponttal a periódus között is ellenőrizhetjük a gazdasági helyzetünket. A TOTAL oszlop jelzi az eddigi pályafutásunk alatt összegyűjtött pénzeszközöket, a VTO CHANGES a változást az előző évhez képest (a piros számok negatív értéket jelentenek). Az ASSETS alatt felsorolt értékek a jövedelmeket mutatják: OPERATING FUNDS — jelenlegi készpénz; TREASURY STOCK — saját társaságunk részvényeinek megvásárlásával szerzett jövedelem; OTHER RR STOCK — más társaságok részvényeiből húzott haszon; FACILITIES — a különböző szolgáltatások haszna; INDUSTRIES — az általunk épített gyárakból származó bevételek; REAL ESTATE — a társaság ingatlanjainak (állomások és felszerelések) értéke; TRACK — a vasúthálózat értéke; ROLLING STOCK — a részvényárak változásából származó haszon.

A LIABILITIES alatti értékek a tartozásainkat mutatják. OUTSTANDING LOANS jelzi a tartozásunkat az egymillió indulótként meghatározott vállalkozóknak (ebből félmillió a hitel). Ha nem a legalacsonyabb lohozatban játszunk, akkor ezt meilőbb fizetésük vissza, mert a hitelért járó kamatok már kezdetben is jóval magasabbak lehetnek, mint a vasúttársaságunk teljes haszna — tehát soha az életben nem leszünk nyereségesek. A STOCKHOLDERS EQUITY mutatja a részvénytulajdonosok járó normál részesedést. Az ASSETS és LIABILITIES értékek különbözete adja meg a teljes pályafutásunk alatt elért PROFIT-ot, amely a visszavonulásunk utáni értékelés egyik alapját adja.

**INCOME STATEMENT:** Naprakész mérleg a társaságunk pénzforgalmáról. A pénzügyi periódus végén az előbbi statisztikával együtt ezt is megkapjuk, azaz azonnal ellenőrizhetjük, hogy tevékenységünk mennyit jövedelmezett. A piros számok itt is negatív értéket jelentenek. Az ECONOMIC CLIMATE mutatja a gazdaság általános helyzetét (visszaeső/normális/virágzó), a REVENUES a különféle szolgáltatásokból szerzett jövedelmeket (MAIL — posta; PASSENGERS — utasok; FAST FREIGHT — gyors szállítás; SLOW FREIGHT — lassú szállítás; BULK FREIGHT — nyersanyag; vagy késztermék szállítása), az EXPENSES pedig a kiadásokat (INTEREST/FEES — a hitelért járó kamatok, illetve negatív készpénz esetén a hitelbe vásárolt dol-

gokért járó jutalék; TRAIN MAINTENANCE — vonatok karbantartása; TRACK MAINTENANCE — vasútvonal karbantartása; STATION MAINTENANCE — állomások karbantartása). Az OPERATING PROFIT jelzi az elméletileg megszerzett profitot (ebből persze lejön az új befektetések illetve a tartozások összege), a STOCK PROFIT pedig a részvényeinkből észlelt hasznot.

**TRAIN INCOME:** A szolgálatban élő vonatok listája. Minden újonnan elindított mozdony egy sorszámmal kap. Összesen a szerelvény közlekedhet (most éppen nincs kedvünk megszámozni őket, de onnyi emennyel a képernyő jobb oldalán levő helyen ottlő). A TRAIN INCOME választása után megjelenő lista tartalmazza az összes vonatunk típusát, menetrendjét, pillanatnyi haladási sebességét, a jelenlegi és az elmúlt periódusban hozott hasznát, az üzemeltetés alatti teljes hasznát, valamint az üzemeltetés költségét (a jobb alsó sorokban levő szám). A szerelvény képe azt mutatja, hogy pillanatnyilag milyen kocniket aggattunk rá. Valamelyik vonatú clikkelve közvetlen parancsokat adhatunk a vonatnak — de erről majd később.

**STOCKS:** Grafikus kimutatás a négy konkurens vasúttársaság részvényárának alakulásáról.

**ACCOMPLISHMENTS:** A vasúttársaság "története" statisztikai adatokban elbeszélve. Az évszámok mutatják a hálózatba bekerült városokat, a vasútvonal növekedését 100 mérföldenként, az éves bevételt £250.000-ként, illetve a hálózat értékének növekedését millióként.

**EFFICIENCY:** A CARLOADS AVAILABLE/CARRIED és az ezekből levoíró SERVICE EFFICIENCY paramétereknek, akarsak a következő TON MILES TRAVELED/DELIVERED és az ezekből származó UTILIZATION EFFICIENCY paraméternek csak akkor van jelentősége, ha a játék elején a COMPLEX ECONOMY nehezítést bekapcsoltuk. Az első páros a pillanatnyilag rendelkezésre álló/felvett áruk mennyiségét mutatja vagonokban, a második pedig a szállított/értékesített árumennyiséget. BASIC ECONOMY esetén (mivel minden szállítástól fizetnek) a hasznosítás hatékonysága 100%-nál magasabb is lehet, mivel az állomásokon olyan árukat is átvesszünk, amire egyébként a településnek abszolút semmi szüksége nem lenne. A REVENUE EFFICIENCY mutatja, hogy a vasútvonal mérföldenként hány font hasznot hajl, a TRACK UTILIZATION pedig a vasútvonal hasznosítását tonna/mérföldben. Csupa lényegtelen statisztikai adat...

**HISTORY:** A vasúttársaságok története. A négy társaság teljesítményét nézhetjük végig vele a játék kezdete óta.

## BUILD-menü:

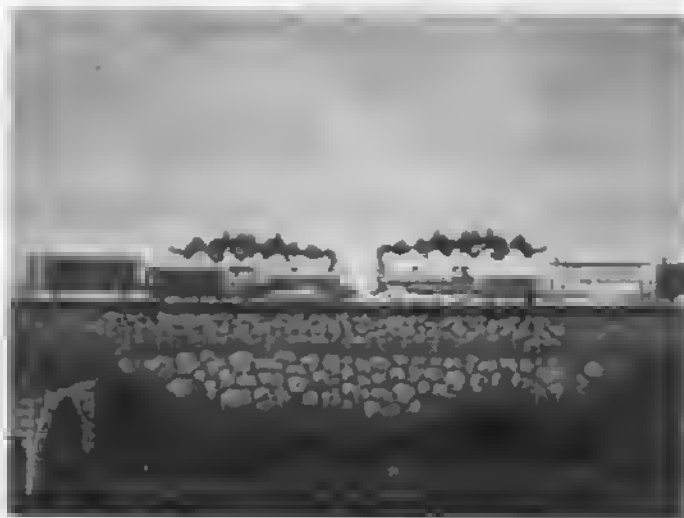
A leggyakrabban használt menü, ugyenis innen építkezünk illetve indítunk új vonatot.

**NEW TRAIN:** Új vonat indítása. Ha a hálózatba új városok kerültek és a jelenlegi szerelvények már nem képesek ezek áruforgalmát is ellátni, akkor új vonatot kell indítanunk. Ez ekkor is lehetséges, ha készpénzünk pillanatnyilag a negatív tartományokban tartózkodik. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy milyen típusú mozdonyra vágyunk. A műszaki paramétereket nem árt szomjúgyro vönnünk a választás előtt, mert az újonnan kifejlesztett mozdonyok legfontosabb jellemzője (a sebesség) néha alacsonyabb, mint az előző típusé! Ezután ki kell választanunk, hogy az új mozdony melyik állomásról induljon (csak a legelső állomásunkat vagy egy olyan állomást választhatunk, amire építettünk ENGINE SHOP-ot), majd előgördül a mozdony és beállíthatjuk, hogy milyen kocnikkal induljon. Nyilvánvalóan olyan vagonokat kell választanunk, amilyen áru az induló állomáson felgyűlomlett. NO THANKS választása után indul a szerelvény. Pontosabban előbb még a menetrend beállítás jön, de ezt majd később boncolgatjuk.

**BUILD STATION:** Új állomás építése. Az építés a kurzor jelenlegi pozíciójába történik és csak a legnagyobb nagyságnál lehetséges. Építeni csak olyan helyre tudunk, ahol már van kész vágány és a jelenlegi pozícióban nem kanyarodik. Állomást negatív készpénz esetén is mindig építhetünk. Az állomások fajtái a következők:

**SIGNAL TOWER:** Jelző, több vagonnal (a többi állomástípushoz automatikusan jár). Valószínűleg senkinek sem kell magyarázni egy vasúti jelző működését — lényeg az, hogy megfelelő helyen elhelyezve ökel jelentősen meggyorsul a forgalom, de kiködni/áru felvenni itt nem lehet! A jelzők telepítésének különösen akkor van jelentősége, ha a nehezítő-

sek közül bekapcsoltuk a DISPATCHER OPERATIONS-t (NO COLLISION esetén kicsit "túrásán" működnek — sehoggy); meggátolják, hogy véletlenül egymásnak oresszünk két szerelvényt (az egyik szerelvény a pilos jelzőnél félicáll és csak akkor megy tovább, ha a szerelvény érkezé szerelvény elhaladt a jelzőnél). Természetesen egy hosszabb pályán cél-szerű több jelzőt is elhelyezni, hiszen kissé tolassza a szállítást, ha valamelyik vonat egy negyedórát (MAV-nál 4 órát — CoVboy) veszíteget azért, mert a pálya másik végéről most indult el egy másik szerelvény. A már meglévő jelzőket közvetlenül is irányíthatjuk, ha valamelyik lámpája clickelek: a NORMAL a szokásos működés, a HOLD-dal pilosia állítjuk (akkor lehet szükség rá, ha bonus-szallítást kapunk és az ezt szállító szerelvénynek alsóbbiséget akarunk biztosítani), a PROCEED pedig a 'sárga'. A PROCEED jól használható Y alakú elágazásoknál: ha az Y két száraról egyidejűleg árkazik két szerelvény, akkor az egyik mindaddig várna, amíg a másik el nem ér a következő jelzőt. Miután az egyik szerelvény elhagyta a kereszteződést, nyugodtan elengedhetjük a várakozót, hiszen így már biztosan nem fognak összeütközni. A forgalom szempontjából a leghatékonyabb megoldás mondjuk a jelzőkből megépített vasútvonal lenne, bár — a költségeket tekintve — a részvényesek által felbékelt pszichológus ezt a húzásunkat havany elmébajnak diagnosztizálná...



▲ A "Matuska Szilveszter Emlékexpressz" elnézte a jelzőt

**DEPOT:** Állomás. Ezt olyan gyáraknál illetve nyersanyagforrásoknál érdemes telepíteni, ahonnan/ahova szállítani akarunk valamit. Figyelem! DEPOT-okon BASIC ECONOMY-nal sem fizetnek olyan áruért, amire az állomásnak nincs szüksége! **STATION:** Pályaudvar. A kisebb forgalmú városoknál celszerű ilyen telepíteni.

**TERMINAL:** Törzsinál. A sűrűn lakott városokban telepítsük. A kiválasztott helyen az állomástípusok nagyságára jellemző négyzetek mutatják a leendő állomások vonzaskörzetét. A leendő állomásról olyan árukat lehet bepakolni, amely ezen a körzeten belül esik. Két állomás vonzaskörzete nem fedheti át egymást, ezért például nem telepíthetünk egy törzsinál közvetlen közelébe egy STATION-t is ("Too close to <állomás> terminal").

**BUILD INDUSTRY.** A profitszorzes egyik legjobb törméje, ha a szolgáltatás mellőtt néhány saját gyárral is megépítjük magunkat. Persze az mondjuk a jövő zenéje, mert a különböző gyárak telepítése 400.000-tól 1.000.000 fontig terjed és készpénzben kell fizetni árúkat. A gyári tulajdonok kiválasztása után a járátkérben levő területen a program felajánl egy lehetséges helyet (tehát a gyári helyét nem mi választjuk meg). Ha elfogadjuk, akkor a gyári a következő üzleti periódusban megkezdí a termelést. **INVESTOR** fokozatban a haszon magától is érkazik, a többi fokozatban viszont be kell kötni a vasúrhálózatunkba (vagy úgy telepíteni, hogy egy már meglévő állomás vonzaskörzetében legyen), nyersanyagot szállítani neki és a kész árut elhúzni egy ilyesmire vágyó városba. Egyébként ha bekapcsoljuk a COMPLEX ECONOMY nehozítást, akkor az intójukban szerepelni fog a szükséglet/kínálat.

**BUILD TRACK/REMOVE TRACK** Ez két kapcsoló, amely azt határozza meg, hogy a kurzor mozgására pályát építünk vagy éppen leradirozzuk. Pályát csak fászpónzért építhetünk — ha kifogytunk a program "Out of funds" üzenettel jelzi, hogy vár-nunk kell, amíg a vonataink valamit pénzt hoznak a konyhába. **IMPROVE STATION:** Már meglévő állomás fejlesztése (csak akkor választható menüpont, ha a kurzor az állomáson áll). A fejlesztésekkel a forgalmat tehetjük nagyobbá és gyorsabba. Negatív készpénznél is fejleszthetjük az állomásokat. Lehető-séges beruházások.

**ENGINE SHOP** Csak arról az állomásról indíthatunk el új vonat-tot, ahol van ilyen. A legelső állomásunkhoz automatikusan jár.

**SWITCHING YARD:** Fordító. Ha fejleszteni akarunk ez legyen az első beruházás! Enélkül az állomásról visszatérülő vonat egy csomo időt elszórákzik a megfordulással.

**MAINTENANCE SHOP:** Karbantartó műhely. A vonatokat időidő-ldie karbantartásra szorulnak, ami automatikusan megtörté-nik, ha a vonat olyan állomáson áll meg, ahol van ilyen. Ha ilyen műhelyünk nincs, az üzleti periódusok végén a prog-ram mindig jelzi, hogy melyik vonat nem kapott karbantartást: ennek a vonatnak növekszik az üzemeltetési költsége és nem sokára szepen szét is esik (INVESTOR fokozatban nem).

**COLD/GRAPES/ARMS STORAGE:** Hűtő/gyümölcs/egyvéraktár. A Wine, a Grapes és az Armaments romlandó áruk — ha nem rakodjuk be őket rövid időn belül, akkor megromlanak (lassan elkezd fogyni a betartható mennyiség).

**POST OFFICE:** Posta, tokozza a felvehető Mail mennyiséget (korutbelül a ronds mennyiség duplájára).

**RESTAURANT/HOTEL.** Egyreszt lokozza a felvehető Passenger-eket, továbbá többet is fizetnek a szállítasukért.

## ACTION-menü:

Itt van minden, ami a többi menüből kifaradt.

**CALL BROKER:** Tőzsdéi ügyködés. A negy konkurens vasút-társaság részvényeire jellemző adatok jelennek meg a kepe-nyőn. **STOCK AT** mutatja a részvények pillanatnyi árat, **BONDS** a társaság tartozását a hitelezőknek, a **CASH** a társaság pillan-nyi készpénzét, a **NET WORTH** a hálózat teljes értékét, **TRACK** a vonal hosszát; a **PUBLIC** a részvényesek számát (kez-detben 100 000); végül a **TREASURY** a saját tulajdonban levő részvényeket.

A **CASH** menüpontba clickeelve a **SELL** ponttal félmillió fonton-tánt kölcsönöket vehetünk fel, a **REPAY** ponttal félmilliótánt visszafizelhetjük a tartozásunkat. Mint már említettük, a játék kezdeti stádiumában — az **INVESTOR** fokozat kivételével — inkább ne forszírozzuk a kölcsönök felvételét, mert esetleg a kis vasútvonal nem hajt annyi hasznot, amennyit a hitelek után járó kamatok (az **INCOME STATEMENT** lapon az **INTEREST/FEEs**) elvirszenek! Mihalyt a vasúthálózatunk kezd nagyobb pénzeket hozni, lehetőleg minél előbb fizosszuk vissza a kezdeti félmillió adósságunkat is (ezt természetesen csak akkor lehetséges, ha van annyi készpénzünk).

A **BUY/SELL STOCK** menüpontokkal vásárolhatunk/elfadharunk részvényeket 10.000 darabanként a saját (**TREASURY STOCK**) os a konkurens társaságok részvényeiből. Saját részvényeket venni azért celszerű, mert ha jól dolgozunk, akkor a profit ránk osó részét mi vágjuk zsabá — más társaság részvényeit pedig azért, mert mi is profitálhatunk a konkurrencia eldőlódáséből. Továbbá akr már egy keveset is hallott a tőzsdéről, az nagyon jól tudja, hogy milyen nagyszerűen tönkbe lehet tenni egy átme-neti pénzzavarban szanvedő valakit egy kis tőzsdéi manipuláci-óval.

**SURVEY:** Földmérés. Választása után a játékképernyőben levő részen megjelennek az egyes kurzorpozíciókra jellemző szám-adatok. Ezeknek a vasútvonal építéssnél vehetjük hasznáti: túlságosan eltérő adottságokkal rendelkező pozíciókra épített vonalnál (például szomszédos mozd és hegy esetén) a vonalon haladó szerelvény jelentősen lassulni fog. Mivel a vonal építése közben a program úgyis szól, ha 1,75%-nál nagyobb emelke-dőre akarunk építeni, ennek a menüpontnak nem sok értelmét látjuk.

**NAME RR** Atkeresztelhetjük a vasúttársaságunkat és megad-hatjuk három betűből álló rövidítését. Ha ezt nem használjuk, akkor a társaság annak a két városnak a neven fog szerepelni, amelyet először összekötöttünk egymással.

**REALITY LEVELS:** A játék elején kért nehezítési fokozatokat (DISPATCHER OPERATIONS stb.) kapcsolhatjuk be innen. Ettől függetlenül a pályafutásunk értékelése aszerint fog történni, amit a játék elején kértünk.

**RETIRE:** Visszavonulás az üzletből. A nehézségi fokozat, a pályafutásunk alatt összegyűjtött összes profit és a bekapcsolt nehézsítések alapján bonuszt kapunk, majd egy PIRATES-hez hasonló besorolást kéménysaprotól a miniszterelnökig (vagy USA-ban jótízvo a hobótól az alnókig). A PIRATES-től eltérően innen meg visszaléphetünk a játékba.

## Építkezés

**A vasúthálózat kiépítése:** Most már hozzávetőlegesen tudjuk kitalálni a menüket, tehát akár el is kezdhetünk játszani. Mielőtt kiválasztunk magunknak egy bázisvárost a nagy térképen, Értelmszerűen olyan várost célszerű kiszemelnünk, amely sűrűn lakott és a közelében több más város is fekszik. Így gyorsabb lesz a terjeszkedésünk üteme.

Ha megvan a kiválasztott város, kérjük a DISPLAY menüből a legnagyobb nagynást. A térkép jelöléseit felesleges volna magyarázni, mert ha bárhova ráclickelünk, akkor infót kapunk róla. Az info tartalmazza, hogy a kiválasztott pozíció milyen típusú (tiszta/erdő/város/falu/valamilyen gyár/stb.) és milyen értékű lesz az ide épített vasútvonal (természetesen ennyibe is fog kerülni az építése, de egy pozíció nem csak egy mértékű hosszúságú). Ha településre vagy valamilyen nyersanyagforrásra (szénbánya, farm, stb.) clickelünk rá, akkor az info azt is tartalmazza, hogy mit lehet innen szállítani. Ha COMPLEX ECONOMY nehezítéssel játszunk, akkor — kék színnel — azt is láthatjuk, hogy az ide épített állomáson mit lehetne eladni.

A kurzort mozgathatjuk az egérrel vagy a kurzorbillentyűkkel (nagyobb ugrásokat a jobb felső sarokban lévő kicsinyített lérképre clickelve tehetünk). A vasútvonal építése a 'Num/Lock' megnyomása után kezdődhet meg a numerikus billentyűzet segítségével. Mivel vasutat csak középpénzzel építhetünk, a kezdetben rendelkezésre álló milliókból húzzunk minél hosszabb vonalat a kiszemelt városok között. A későbbiekben további vonalat csak a már meglévő pályától húzhatunk tovább, más különben a program 'Must to connect existing track' leírással fejezi ki elégedetlenségét. Y alakú elágazásokat is csinálhatunk, de két pálya nem lehet merőlegesen egymásra ('Illegal track configuration'). Elágazásoknál vegyük figyelembe, hogy a szerelvények nem tudnak 45°-nál nagyobb szögben elfordulni, tehát ha valamelyiknek ilyenre lenne szüksége a megadott cél eléréséhez, akkor továbbhalad a következő állomásig vagy jelzőig (Signal Tower) és onnan fordul vissza. Ha a DISPATCHER OPERATIONS nehezítést bekapcsoltuk, akkor az elágazásoknál feltétlenül helyezzünk el jelzőket is, különben vagy egymásnak fogunk engedni két mozdonyt vagy hónapokig várakoznak az állomásokon a másik szerelvény elhaladására várva.

Ha a pályát olyan helyen akarjuk folytatni, amelynek magassági adatai lényegesen különböznek az előző pozíciótól (például mezőről hegyre), akkor a program figyelmeztet az emelkedő szögére (itt a szerelvények lényegesen lassulni fognak). Nagyobb emelkedőknél választhatunk alagútfrászt (BUILD TUNNEL) is, bár ez meglehetősen költséges mulatság. Ha a pályával folyón akarunk keresztothaladni, akkor la/vas/kőhidat kell építenünk 50/100/200.000 lomtért (ezt is csak középpénzből lehet!). Ha INVESTOR fokozatban játszunk, akkor megteszi az ólósó híd, de magasabb fokozatokban a hidakat neha elmosa a víz. A híd javítása néhány hónap alatt magától magától történik (az újságok megírják), de addig is állítsuk HOLD-ra a pályához vezető jelzőket, különben az erre haladó szerelvényeket el fogjuk veszíteni.

Vasútvonalat a tengeren keresztül is építhetünk (például Koppenhágába vagy Angliába), de egyrészt ez nagyon drága, másrészt a vonatok nagyon lassan haladnak az ilyen pályán. A pálya kiakasztásánál lehetőleg törekedjünk arra, hogy két állomás között a lehető legrövidebb legyen — így lesz a loggyorsabb a szállítás. A legnagyobb hasznát ugyan mindenképpen a személyszállítás hozza, de a nyersanyagok szállításával is szép summákhoz és újabb szállítható árukhoz juthatunk. Nem árt tehát már a kezdet kezdetén néhány Sheep Farm-on és Coal Mine-on áthúzni a vasútvonalat, ahol alkalmasint szép kis

profit és a szemet.

**Állomások:** Miután alszortuk a millióinkat a vasútvonalra (a két vega a végállomásokként szolgáló városok legsűrűbben lakott részében legyen!), hitelre fogunk építkezni. Mielőtt elkezdenénk húzni a vasútvonalat a városokba (BUILD menü BUILD STATION pontja). Kezdetben megteszi a STATION típusúak is, mert azok csak teleannyiba kerülnek, mint a TERMINAL-ok. Építkezéskor megjelenik az állomás képe, megnézhetjük, hogy milyen típusú és mekkora mennyiségű árut szállíthatunk al innen évenként (SUPPLY) és milyen szállítmányokért fognak itt fizetni (DEMAND). Közben a program a közelében lévő város nevének felhasználásával elkoreszteli valami szép névre az új állomást.

Ha egy már kész állomásra clickelünk a térképen, akkor megjelenik az állomás látképe letelepedésig azoknak az áruknak a 'listája', amelyek elszállításra várnak (WAITING FOR PICKUP). Ha több, mint 4 az elszállítható mennyiség, akkor a kocsi után zárójel mutatja a valódi értéket. Ha COMPLEX ECONOMY-val játszunk, akkor a jobb oldalon láthatjuk azokat az árutípusokat, amelyekért fizetni fognak. A felvehető árut szimbolizáló vagonok alatti sáv színe mutatja, hogy az adott áru mióta vár berakodásra (sötétzöld: most érkezett; világoszöld: nemrég; piros: már jó ideje).

Mivel a készpénzünket már úgyis elszortuk a vasúti pályára, elkezdhetjük az állomások fejlesztését (BUILD menü IMPROVE STATION pontja). Az állomások megépítése után rögtön építünk rájuk egy fordítót (Switching Yard), mert ez jelentős időmegtakarítást jelent. Nem rossz beruházás a játék elején felhúzni néhány Post Office-t és Hotel-t, mert ez eléggé megnöveli a személy- és postatérletet. Nagyobb hálózattal már nem árt több állomás Engine Shop-ot is elhelyezni, hogy új szerelvény szolgáltatásba állításakor ne a világ másik végéről kelljen indítanunk az új vonatot.

Az ellentét állomással kapcsolatban megjegyzendő, hogy neha több szint is becsatlakozhat az állomásokra. Ez nekünk sehogyan sem sikerült; csak egy ki- és egy bevezető sínpart tudunk az állomásokhoz csatlakoztatni.

Ezek csak általános építkezési irányelvek a kezdéshez — de a játék közben majd mindenki szépen megtanulja a saját kárán, hogy hogyan alakítsa ki a hálózatát.

## Vonatok

Miután már van állomásunk, a BUILD menü NEW TRAIN pontjára utazunk indíthatjuk az első vonatot. Először ki kell választanunk a mozdonyok közül, hogy milyen típusú akarunk megvásárolni. A mozdonyoknál elsődleges szempont a sebesség, tehát nem mindig a legmodernebb típus a jó választás! Kezdetben csak egy vagy két típus közül választhatunk, de az idő múlásával az újságok egyre újabb fejlesztési masinákra számolnak be. A modernebb változatok néha lassabbak az előzőnél, viszont több kocsival is tudnak tudni a sebességüket. Azt mindenki döntse el maga, hogy hosszú szerelvényeket akar közepes sebességgel vonszolni, vagy rövidebbekkel gyorsan...

A típus kiválasztása után ki kell választanunk az indítóállomást (ha még sehol sem építettünk Engine Shop-ot, akkor az automatikusan az a város lesz, ahol először állomást létesítettünk), majd először a mozdony és összeállítjuk a szerelvényt. Ha az indítóállomás nem szerepel az új vonat leendő menetrendjében, akkor célszerű azonnal NO THANKS-el választani — egyébként énelemszerűen olyan kocsikat tegyünk fel, amilyen árut az indítóállomásról el lehet szállítani.

Ezután következik a menetrend összeállítása. A menetrend és azon belül a szerelvény összeállítása (ne közlekedjen üres vagy tálig üres kocsival) elsődlegesen fontos a gazdaságos üzemeltetéshez, azért nem árt minden szerelvényünket folyamatosan ellenőrizni, amíg el nem érünk egy optimális összeállításra. A játék közben többféle módon is átkapcsolhatunk valamelyik vonatonk menetrendjére:

— a képernyő jobb oldalán kis ábrákra clickelve (ezek folyamatosan mutatják a szerelvények jelenlegi összeállítását, az alattuk lévő sáv pedig a pillanatnyi haladási sebességüket);

— a játéklérben a kurzort a mozdonyra visszük és meg egyszer ráclickelünk (ez csak a nyílt pályán haladó szerelvényre lehet séges);

— a REPORTS menü TRAIN INCOME pontjára megjelenő lista-



A menetrend első részén láthatjuk a szerelvény jelenlegi összeállítását. A lelette levő szöveg tájékoztat a vonat sorszámáról és esetleges nevééről (ha valamelyik szerelvény sebességi rekordot fut, akkor elkeresztelhetjük valamilyen névre), jelenlegi helyzetéről (NEAR <állomás>), pillanatnyi sebességéről és a következő állomásáról (BOUND FOR <állomás>). A szerelvény képe alatt szöveges tájékoztatást kapunk a kocsi rakományáról és a rakomány származási helyéről. Egy kocsi maximális befogadóképessége 40 személy vagy 40 tonna áru. Ha valamelyik kocsi-ban 10-nál alacsonyabb az az érték, akkor célszerű a menetrendben lekapcsolni azt a kocsit azon az állomáson, ahonnan az áru származik.

A TRAIN ORDERS telirat mellett két szám jelzi, hogy a vonat mennyi bevételt hozott ebben a periódusban (bal oldalon) és a múltkoriban.

A SCHEDULED STOPS oszlopban található a tulajdonképpeni menetrend. Egy vonatnak maximum 4 állomást adhatunk meg (ugyanaz szerepelhet többször is). Valamelyik állomás kiválasztásához clickelünk a sorára (vagy a szaggatott vonalra). Megjelenik a vasúthálózat sematikus térképe, amelyen a kívánt állomásra clickelve beállíthatjuk vagy átírhatjuk a menetrendet (a sorszámok mutatják a sorrendet, a 4. állomás megadásához a menetrend negyedik sorára kell clickelnünk). Valamelyik állomás törlése a menetrendből, a térkép jobb alsó sarkában levő REMOVE-re clickelve lehetséges.

A NEW CONSIST oszlopban adhatjuk meg, hogy az adott állomáson milyen árut vesz fel a vonat. Valamelyik üres helyre clickelve megjelenik a választható vagonok típusa. Ehhez nem kell különösebb fantázia: *Steel* például *Steel Carral* tehet szállítani, *Passengereket* pedig *Passenger Carral*. Egy szerelvény maximum 7 vagonból állhat. A *Caboose Only* választásával vonat nem vesz fel semmit (motorvonatként megy tovább). NO CHANGE opció esetén pedig az utolsó szerelvény összeállítása érvényes itt is. A szerelvény összeállítása nem azt jelenti, hogy milyen kocsikat akasztanak az eddigi szerelvényre, hanem azt, hogy innen mi megy tovább! Ez például akkor jelenthet problémát, ha mondjuk 'A' DEPOT-ból egy vagon *Coal* és 'B' DEPOT-ból egy vagon *Grapes* akarunk 'C' STATION-re szállítani A-B-C menetrend szerint: ha 'B' DEPOT-nál csak egy *Grapes Car* adunk meg, akkor az 'A'-ról hozott *Coal* ottmarad 'B'-n, ahol — lévén DEPOT — nem fizetnek érte egy ftyingel sem (lehet elhúzni valahova).

Ha a menetrendben az állomás és a sorszám közé clickelünk, egy 'W' telirat jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy a vonat az adott állomáson addig vár, amíg a szerelvény összes kocsija meg nem telik (ha valamelyik áruajtó nem felvethető, akkor örökös...).

Időről-időre bonus szállítási lehetőségeket kapunk (PRIORITY SHIPMENT): valamelyik város egy nagyobb összeget telajánl, ha egy kocsira való rakományt áthúznak onnan a megadott városba. A játék kezdetén igen szép összegeket szoktak megajánlani egy-egy ilyen szállításhoz (3-400 000 tontal is), tehát kisebb hálózatoknál célszerű megragadni a kínálkozó lehetőséget. A pénzdíj az eltelt idővel arányosan folyamatosan csökken (a képernyő jobb alsó sarkában látjuk a kurrens összeget). Ha lemaradtunk volna az újsághírrel, ami a bonus-szállítás induló és célállomását tartalmazza, az állomásokra clickelve a PRIORITY SHIPMENT PICKUP/DELIVERY felirat mutatja őket. Ilyen esetekben a célszerű a menetrend PRIORITY ORDERS/CONSIST oszlopainak használatát. Ha ki akarjuk használni a bonust és nincs a közelben vonatunk, ekkor az ORDERS-nél megadhatjuk azt az állomást, ahonnan a bonus-szállítmányt el kell hozni, a CONSIST-nál pedig beállíthatjuk azt a vagonot, amivel a bonus szállítható. Ha megadunk ilyen állomást, akkor a vonat szokásos menetrendje átmenetileg felfüggesztődik és a vonat haladéktalanul elindul a megadott állomásra (ha szükséges, a következő jelzőnél megfordul — tehát ezzel az opcióval akár meg is fordíthatunk egy vonatot). Miután a kijelölt állomást elérte, a vonatnak ismét meg kell adni a bonus célállomását, különben visszatér az eredeti menetrendjéhez! Miután elszállítottuk az árut, a vonat visszagördül arra az állomásra, ahova az eredeti menetrend szerint mennie kellett volna és a szokásos módon folytatja a cuccok húzgálását.

A felső sorban három opció kapott helyet:

ENGINE: A mozdonyra vonatkozó műszaki paramétereket (ENGINE INFO) kérhetjük, lecserélhetjük a jelenlegi mozdonyt egy modernebb típusra (REPLACE ENGINE) vagy gégvérvényesen kivonhatjuk a szolgálatból (RETIRE TRAIN).

TRAIN TYPE: Itt állíthatjuk be a vonat típusát, vagyis azt, hogy a menetrendben megadott állomásokon milyen szisztema szerint áll meg a vonat. A-B-C állomásokat alapul véve, a LOCAL típusú vonat útvonala (pontosabban: az a hely, ahol rakodni log) A-B-C-B-A (sőt, némelyik átok még olyan közbeeső állomásokon is kirakodott, amelyik nem is szerepelt a menetrendjében), a THROUGH típusúé A-B-C-A (de a közbeeső terminálok is megáll és ha tud, árut is elveszt), az EXPRESS típusúé úgyszintén, de az EXPRESS nem áll meg, ha a menetrendben nem szereplő terminálon halad át. Ha két vonat egymással szemben közlekedik, akkor az EXPRESS-nek nincs semmilyen prioritása a jelzőknél: a régebben várakozó vonat megy elsőnek. Van még egy vonatípus (LIMITED), amelynek hasznát egyelőre sőtét homály fedi előttünk...

ROUTE MAP: Az állomások beállításából már ismerős sematikus térképet hozza a képarnyóra.

A vonatokkal kapcsolatban nem árt szem előtt tartani, hogy az elsődleges szempont a gyorsaság. Gyorsabb szállítás — gyorsabb profit. Különösen a játék elején rendelkezésre álló lassú mozdonyoknál célszerű inkább több, rövidebb szerelvényrel szállítani az árut, mint 7 kocsival dögögni. Mivel mozdonyokat hitelbe is lehet vásárolni, a jelenlegiekkel gyorsabb típus megjelenésekor azonnal cseréljük le őket az újra.

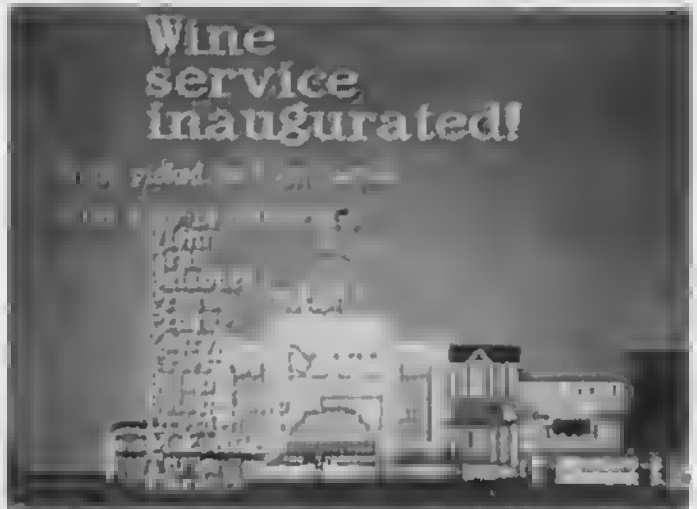
Néhány fontos dologról nem esett még szó az eddigiekben:

Áruszállítás: Arról már volt szó, hogy a különféle áruk szállításával is majdnem olyan csinos kis haszonra tehetünk szert, mint a személyszállítással. Ehhez elsősorban nyersanyagra van szükség, tehát a nagyobb nyersanyagtelek helyeknél célszerű egy DEPOT-ot létrehozni, ahonnan a nyersanyagokat gyárakba szállítjuk. Mint a lentlekkal kiderült, gyárakat mi is telepíthetünk, de anyagi lehetőségünk miatt a játék elején mindenképpen a már meglevő gyárakra kell hagyatkoznunk. Mivel a gyárak leggyakrabban városok körzetében találhatók, állomásainkat és termináljainkat lehetőleg úgy telepítsük, hogy a lakott területen kívül még valamilyen gyár (vagy nyersanyagtelek) is a vonzaskörzetükbe tartozzon. A nyersanyag-termék párosítások — Európában — a következők (áru/telek hely vagy feldolgozó üzem):

Coal/Coal Mine • Steel/Steel Mill • Armaments/Factory • Fort  
Crapes/Vineyard • Wine/Winery  
Wool/Sheep Farm • Textiles/Textile Mill

Nitrates/Sheep Farm • Fertilizer/Chemical Factory • Farm  
A többi helyszínen más áru-féleségek is vannak, de telón nem kell különösebb képzelőerő hozzá, hogy kitaláljuk, hogy például a Wood-ot igazán jól egy papírzem tudná hasznosítani.

✓ Na végre! Már kezdtem nagyon megszomjazni...



Ha a későbbiek során saját gyárakat is telepítünk, akkor nemcsak a nyersanyag és a kész termék szállítása, hanem a gyártás is nekünk hozza a jövedelmet (INVESTOR lokozatban a gyáraink maguktól is termelnek, a többiben viszont mindenképpen nyersanyagot kell szállítanunk nekik, különben egy ftyinget sem hoznak!). Falhívnánk a figyelmet arra, hogy a *Grapes*, a

Wine és az Armaments romlandó áru, tehát ha nem szállítjuk őket azonnal el a lőfegyűkről, akkor nem árt nekik tárolókat építeni (ld. a BUILO menü IMPROVE STATION pontját), különben szépen elfogynak.

**Fast/Slow/Bulk Freight:** Amikor az óves mérlegnél szó volt a különféle szállítási módokról azt a három fogalmat nem túlzottan magyaráztuk meg. Most egy példán keresztül pótoljuk a mulasztást. Tegyük fel A állomás vonzaskörzetébe tartozik egy nagyobb azénélőhely, B állomásonál van egy Steel Mill, C állomásonál pedig egy Factory. Ez nagyon pozitív dolog és máj indítjuk is a táhervonatunkat. Ha egy gyár nyersanyagot kap, akkor azt azonnal feldolgozza; ugyanannyi kész terméket állít elő, amennyi nyersanyagot kapott. A példánál maradva: ha a vonatunkkal elhúzzunk A állomástól 40 tonna Coal, akkor B állomáson ezt a kocsit le is cserélhetjük Steel Carra, mert ott rögtön lesz 40 tonna bepakolható ecél, amit vihetünk tovább C-be, ahol tárt kocsikkal várja a Factory, hogy Armaments legyen az acélból. Ez a FAST FREIGHT. Ha C állomáson a szerelvényünkben nem cseréljük le a Steel Car Armaments Carra, akkor a fegyver ottmarad az állomáson. Ha a fegyvert a későbbiekben áthúzzuk egy olyan állomásra, ahol Fort is van, akkor ez SLOW FREIGHT (vagyis a kész termék nem azonnal került elszállításra). Ha a COMPLEX ECONOMY nehezítés nincs bekapcsolva, akkor a C-n maradt fegyvereket bármelyik állomásra vagy terminálra áthúzzhatjuk, fizetni lagnak érte — ez a BULK FREIGHT (végterméket szállítottunk vagy a nyersanyag nem került a előállításra feldolgozásra). Felhívánk a figyelmet arra, hogy a győri csak akkor dolgozza fel a nyersanyagot, ha azt mi hoztuk ide — ha a nyersanyagelőhely és a feldolgozó üzem ugyanannál az állomásonál található, ekkor a termelés nem indul meg! Ilyen esetekben segít az a trükk, hogy a városból kiíró vezető sínén elhelyezünk egy jelzőt, a szerelvény menetrendjében pedig egymás után ugyanazt a várost adjuk meg, de először a nyersanyagot vesszük fel, másodszorra pedig a kész terméket. A szerelvény a jelzőnél megfordul és visszahozza a nyersanyagot, majd másodszorra már a feldolgozott termékkel megérkezik a felki. (Ez a FASTEST FREIGHT? — CoVboy)

**Rate War** A konkurens vasúttársaságok vonalait nem keresztezhethetjük saját pályával, viszont az állomásaikra mi is behúzzhatunk egy srpant. Ilyenkor szállítási verseny (RATE WAR) alakul ki a két társaság között. Mivel nem a forgalom dönti el, hogy ki fog nyerni, hanem az, hogy a városból ki visz el több árut, cél-szerű meg a verseny megkezdése előtt egy üres motorvonatot (Caboose only) megindítani a legközelebbi városunkból a társalé. (Az üzleti háború idejére érdemes akár egy új vonatot is rendszerbe állítani — ha győzünk úgyis szükség lesz rá, ha veszünk, ekkor kivonjuk a forgalomból.) Ha a "meghirdítendő" állomáson nincsen valamilyen feldolgozó üzem, akkor — a gyorsaság érdekében — a megszerzendő város fele mindig motorvonattal menjünk (egyébként FAST FREIGHT ilyen helyeken is alkalmazható). A verseny két üzleti periódusig tart (ha a második is döntetlenül végződött volna, akkor a következő nyert periódus fog dönteni). A periódusok végén a szokásos infokon kívül kapunk egy összehasonlítást a két szembenálló társaság által elszállított árumennyiségéről: a legértékesebb a személyforgo-

lom, de az egyéb árutételesekéknél is legalább +10-20 tonna kell a telény kivívásához. Ha a városi tanács döntött, akkor a vesztes társaságnak távoznia kell a városból (a vasútvonalát az állomás vonzaskörzetének határáig lebontják). Ha veszítettünk, akkor az éppen város felé tartó vonat a legközelebbi jelzőnél megáll — ha ilyen nincsen, akkor elűnik a semmiben. Ha valamelyik városban egy Rate War elvesztettünk, akkor azt többet máj nem "támadhatjuk", így tehát győzni kell, mert elég kallametlen az ellenfelek számára, ha a hálózataikat mondjuk pont közepén kettévágjuk. Ha a CUT THROAT COMPETITION nehéztás nincs bekapcsolva, a konkurrenca bekénhagy bannünket az állomásainkon, egyébként mi is számíthatunk ilyen kis kedves-ségekre.

**Értékelés:** Az üzleti periódusok végén megkapjuk az elmúlt két év vasúti szállításainak statisztikáját (ld. REPORTS menü INCOME STATEMENTS pontját) és a társaság mérlegének adatait (ugyanott, BALANCE SHEET), majd a részvénytőzsde állapotát vizsgálhatjuk, az ACTION menü CALL BROKER pontjához hasonlóan. A STOCK DROPS/STAYS/RISES sor tájékoztat a részvények árának módosulásáról, az AVERAGE PRICE GROWTH a részvények értékének százalékos növekedéséről és az INVESTORS ARE CONCERNED/PLEASED/ECSTATIC pedig a részvénytulajdonosok elégedettségéről. Amikor az utóbbinál LOOKING FOR NEW PRESIDENT feliratot találunk, nem árt a következő 3-4 évben kicsit módosítani az üzleti stratégiánkon, mert hamarosan ki lagnak rugni bennünket.

A jobb oldalon levő kis képcskék mutatják a konkurens társaságok közötti rangsort, amelyet a részvényárak, a hálózat értéke (NET WORTH) és a tulajdonosok száma (PUBLIC) alapján számol ki a program.

Az üzleti periódusok végén tájékoztatást kapunk

- az esetleges rekordjainkrol (árumennyiség, átlagssebesség illetve profit tekintetében)
- a HOLD állásban felejtett jelzőkről (HOLD SIGNAL NEAR <állomás>)
- azokról a vonatokról, amelyek nem hoztak nyereséget (Train # <sorszám> has no revenue); ezeket vonjuk ki a szolgáltat-ból vagy módosítsuk a menetrendjüket
- azokról a vonatokról, amelyek nincsenek karbantartva (Train # <sorszám> has no maintenance); ezeknek az útvonalán máj valamelyik állomáson egy MAINTENANCE SHOP-ot építeni, mert dragul az üzemeltetésük költsége és előbb-utóbb szel is esnek
- ha a részvényeinket "osztják" (Your stocks split two for one). Ez olyankor következik be, amikor elérik a 100 fontos értéket. A vásárlási áruk a felére esik vissza, viszont a duplájára növekszik a részvénytulajdonosok (PUBLIC) száma.

A játék véget érhet azzal, hogy kiugrunk a részvényesek, lejárt-szunk 100 évet vagy RETIRE-ral bejezzük a játékot. Ekkor a nehézségi fokozat, a bekapcsolt nehézségek és a pályafutásunk alatt összeszedett profit alapján bónus pontszámot kapunk, majd mindezek alapján a program — á la PIRATES — elmondja, hogy a további életünket milyen társadalmi helyzetben elhet-jük le.

Hirtelen nekifutásra onnyit sikerült összehoznunk a játékról, de ez csak a bemelegítés. A hírek szerint az eredeti játékhoz egy kb. 200 oldalas kis "üzetecskét" adnak használati útmutató gyanánt, szóval még egész túrhetően cruncholtuk a lenyogot. A RAILROAD TYCOON-hoz hasonló játékokkal csak az a probléma, hogy a forrásuk nagyon lassan készül el, mert az ember abszolút nem írálni akar ioluk, hanem játszani velük (a Microprose-játékoknak ez egyébként is általános gyengéje — tényleg, miért van az, hogy ők csak jó játékokat dobznak piacra?). A grafika az utolsó pixellig meggyezik az Amigát megelőző PC-verzióval (ezt tehát kihozni egy EGA-ból), zene nincs, csak hangeffektusok. Nem akarjuk senkire rájuk málni a RAILROAD TYCOON-t, de ha valaki megtanul játszani vele, akkor nagyon hosszú ideig nem lehet majd éfrángatni a gépe előtt! Mindenestre az biztos, hogy nagyon előkelő helyet foglal el a mi örökös top-listánkon. A játék azonban úgy látszik, nem csak nekünk tetszik: az április végén megrendezett hagyományos Golden Joystick Award-on ez lett 1990-91-es szezon legjobb PC-játéka, de a legtöbb újság és áruház Amiga top-listáján is az alsó három hely valamelyikét foglalja el. Menjerek csak zakatolni egyet — majd mindjárt meglátjátok, hogy mennyire igazuk van!.. (Arról nem írtuk hi, hogy a PC és Amiga-verzió után megpróbálják-e 64-re is átkonvertálni a játékot — de annak idején a SIM CITY-ről sem hittük volna, hogy át tudják írni. Tehát lehet reménykedni és várni!)

## Nincs szükség véletlenül egy gyönyörű CoV Évkönyv előfizetési csekkre?

## THE DETECTIVE GAME (64)

Azzal, kell kezdenem, hogy ez nem egy teljes leírás csak egy kép a játék irányításáról, és elindulás a megoldás útján, a játék egy rendkívül kedves, szepen kivitelezett, program, megáldva, a programozók néha morbid humorával. A bejelentkező kép alján a program megkezdő a szereplők karakterének bemutatását, így hát én is bemutatom őket: (szabad toidítás!)

- **INSPECTOR SNIDE:** A Scotland Yard nyomozója, molleslog őt alakítjuk a játék folyamán.
- **REVEREND WRINKLEBUM:** A család tisztelőse, utóneke felesége rojtólyes módon eltűnt évekkal ezelőtt.
- **MAJOR SLUDGEBUCKET:** Visszavonult órnagy, aki teljesen ártalmatlan.
- **CYNTHIA SLUDGEBUCKET:** Rendkívül aragáns, és szemtelen leányzó, az órnagy lánya
- **HILDA CRUMBLE:** A család szakácsnője, akinek specialitása a sajtos mákaróni.
- **MR. DINGLE:** A családi ügyvéd, aki azért jött, hogy a végrendeleteket felolvassa.
- **GABRIEL GASBAG:** a szobalány, aki rendkívül csinos és szép, de iszonyú buta.
- **PROFESSOR BULL:** Mr. McFungus (majd lá később leírunk ki) régi barátja, aki komplett óruli.
- **DOKTOR MORTEM:** A család orvosa
- **BENTLEY THE BUTLER:** Mr. McFungus inasa, aki nagyon rossz szemmel nézi működésünket, és nem segít nekünk.

A story alapja, hogy Mr. McFungus a gazdag örögur meghall, így hát akcióból lop Inspector Snide, hogy a gyilkos nyomára bukkonjon. Ekkor érkezik meg Mr. Dingle az ügyvéd. A játék akkor kezdődik amikor (persze utólag) megerkezünk Snide-dal a házba. A szereplő ins. Snide-ot a Port: 2 jöy-vel tudjuk irányítani, rendkívül egyszerűen. A magasabb szintű irányítás, (pl: kinyitás, megvizsgálás) ikonokkal lett megoldva 6. -ill. 7. főikon, és a sok mellékíkon ismertetése következik most. Mivel kis képarnyójú monitoron v. Tv-én nem nagyon láthatóak az ikonok, ezért számozni fogom őket így: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

### A Fő-ikonok

Az ikon-táblázat ha ajtó előtt állunk akkor a '2' tle-vel, ha nem, akkor az '1'-gyel hívható be a képarnyó alján. Mar ha ajtó előtt állunk, akkor a B) parancsikon jelöltek be, de erről majd később.

1. Jelentése: kinyitás, de ezt használhatjuk a tárgytelvetelre is. Ajtón kívül mindent nyit, ami nyitva van. Nyitás után megjelenik a képarnyón annak a tárgynak a neve amit találtunk. Ha lá-mogyunk a téglalappal és megnyomjuk a fire-t fölvette a tárgyat. Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk, tehát felesleges dolgokat kár lólvonn!
2. Jelentése, megvizsgálás, mindent megvizsgálhatunk, és áttekintésben ha semmi különös nincs rajta akkor kijárja a tárgy megnevezését, vagy ha neve nincs akkor azt, hogy nincs ott semmi. A hulláskat is ezzel azonosíthatjuk
3. Megnyomása a következő üzenetet kapjuk:  
THE TIME IS NOW  
09:20  
PAUSED PRESS FIRE TO CONTINUE  
Tehát pause-oltuk a játékot, amelyel fire-vel indíthatunk el.
4. Alapvető jelentése, a nálunk lévő tárgyakkal való manipulálás, 5 fajta ikonja van.  
A nálad lévő tárgyak.  
Tárgyak lerakása.  
Tárgyak megvizsgálása  
Kinyitása.  
Kinyitása valamivel, elvileg a lüzelés lenne, de ha az ember pl: az órnagy lőtött puskájával erre az ikonra megyünk, akkor ezt az üzenetet kapjuk:  
YOU CANT USE THAT HERE, YOU MIGHT HUNT SOMEONE, azaz ha ezt használjuk akkor megsobesíthetünk valakit, és nem történik semmi.
5. Jelentése: A nálunk lévő tárgyak egymás közötti használata 4féle használati utasítás van:  
OPEN = nyitni  
BREAK = törni, szakítani  
CUT = vágni  
EXAMINE = megvizsgálni
6. Jelentése. Ki a gyilkos, azaz kit gyanúsítunk emberöléssel. De ha valakit le akarunk tartóztatni bizonyíték kell
7. Jelentése: Kihallgatás. Ez az ikon csak akkor jelenik meg, ha valaki, rajtunk

kívül van egy szobában.

(1.) gombnyomásra a program közli hogy ki van a szobában.

(2.) hogy ő vár ránk.

(3.) három fajta dolgot kordezhethet a személyt:

I. MR. MCFUNGUS (MCFUNGUS-Ról)  
II. AN OBJECT (Egy nálunk lévő tárgyról)

III. ANOTHER GUEST (Egy másik vendégről)

Az ajtó kinyitására, ill. bezárására használható ikon. Csak akkor jelentkezik be a B-fajta ikonok ha közel állunk az ajtóhoz.

Jelentése: ugyanaz mint a 4., csak ajtó előtt is tudjuk kezelni ezt az ikont

A hullákiól csak annyit, először Mr. Dingle-t gyilkoljak meg, majd Cynthia Sludgebucket-ra, ráesik velellonul egy pianinó az emeletlől (A végelodmenyt el lehet képzelni.) Doktor Mortem kesszuas aloszata lesz, Gabriel Gasbag pedig szobában halálozik el. Amikor egy hullat megtalálunk, remek gyaszzene hangzik fel. Hál egyelőre ennyit a The Detective Game-ról

### A felhasználható tárgyak

1. HAMMER — Kalapacs
2. CANDLESTICK — Gyertyadarab
3. DIRTY PLATES — Mocskos edények
4. SILVER TRAY — Ezüst tálca
5. CUTLERY — Evőeszközök
6. MIRROR — Tükör
7. BOTTLE OF PILLS — Gyógyszeres üveg
8. COLOGNE — kölnivíz
9. BLACK BAG — Fekete láska
10. BRIEFCASE — Aktatáska
11. PADDED ENVELOPES — Kiomott borítékok
12. HOT WATER BOTTLE — Meleg vizes palack (fagyemelegítő)
13. BOMB — Bomba
14. JACKET — Főrdi kabát
15. ELEPHANT GUN — Elefántölő puská
16. BLANK BULLETS — Használatlan golyók, lövedékek
17. BOTTLE OF WINE Boros üveg
18. COMB — Fésű
19. KNIFE — Kes
20. PAINTING (v. PICTURE) — Festmény v. kép

Tisztelettel:

Urban Márton, Budapest

## THE GOONIES (64, Plus4)

Először is egy nagyon fontos dolog. SPECIAL THANK TO: Mohi Brothers (Mohácsi Péter és Mohácsi János) tot the cheat tip and Gabriel Co. (Gabuú! Szabó Gábor) tor corporation. Nélkülük ez a leírás homolyan nem születethet volna meg.

Ez a leledésbe morútt játék egy leledésbe került aranyos kis vigjáték elég jól sikerült programváltozata. Nálunk a filmet ugyan nem vetítették, de biztos vagyok benne, hogy aki megtehette, látta annak idején videón. A játék műfaj meghatározása meglehetősen nehéz feladat, mert jóval több egy arcade-nál, de persze elmarad a mai lomez adventure-k mellett. Aki örömrúdjá rángatása mellett némi intellektuális élményre is vágyik, az mindenesetre jól szórakozott/szórakozik majd vele. A főhősök kalandvágyó tizenévesek, éppen a nagy nyári rohadásukat töltik,

amikor a padlásukon régi lengetészfel-sejelesek között egy tőrképet találunk, amely azt jelöli, hol található a nagy kalózevzór életműve. A megadott helyen egy bizalomromból órog, elhagyatottnak látszó házat találunk, ahol a kincshoz vezető földalatti járat lejárataának kell lennie. Azonban egészen véletlenül egy lőkéletlen gengszterbanda is pont ezt a házat választotta telephelyül, és a kalózevzór sem a bölcsőszkarról menesztettek: a kincshoz vezető úton ottlelgett néhány halálos csapdát (halál-konysági Indexuk a csontvázsúúségből számítható). Következésképp utunk folyamán ezzel a két tényezővel fogunk elszórakozni, míg végigkóvotjuk nagy vonalakban a film helyszínét. A játékésztrák arra azért vigyáztak, hogy a film semmit ne segítsen a teljesítésben.

Az én változatom egy THE GOONIES nevű 167 blokkos főprogramból áll, ezt

kell töltetni (a győzéstől nem díjazza). Ezután töltődik a zenét tartalmazó 21 blokkos tile, a többi 9-16 blokkos tile a nyolc pályát és a zárlóképet tartalmazza. Először a nyitóképet látjuk, miközben a filmzene elég jó utánzata szól, amely minden pályánál más feldolgozás, az 'S' billentyűvel kapcsolgathatjuk. Fotul található az áttapolsai a pontszámmal, a rekorddal és az olelek számával, ami kezdetben (és egyéb furfangos úton-módon) nyolc. Amíg békén hagyjuk a kezdőképet, be-be töltöget véletlenszerűen egyet a pályák közül, majd demózik egy cseppet. Innen lehet ötleteket lopni, hogy mivel ordemes próbálkozni, de meg kell hagyni, hogy nagyszerűen el von találva az adható segítségék intinuma. Mászkálni PORT-ból tudunk, ennek nyomására töltődik az első pálya is (a többi a pálya teljesítésével automatikusan). Pattogás

teffele ill. átlósan. A kazdóképhez bármikor visszatérhetünk 'F1'-gyal, fagyasztani (és olvasztani) pedig a 'SPACE'-szel tudunk. Előre aláírhatam, hogy nem lesz túl nehéz dolgunk, mert agyrészt itt van ez a nagyszerű leírás, másrészt pedig... megnyomjuk hirtelen a 'V' billentyűt! Az állapotok alatt a PAUSED helyén megjelenik a sokatmondó 'V Y BY SES' felirat, így van, ebben a programban bizony crackerek jártak, és legnagyobb körtektrntésük ellenére is bennetelertettek egy cheat-et. Ez lehetőségek lárházat nyitja meg előttünk. Végig tudjuk játszani a játékot. Ezután ugyanis 'F7'-tel visszatuningolhatjuk életünk számát nyolcra. Igaz a pálya ettől resetelődik (ami eddig mahinátunk rajta, az eredeti állapotába visszaáll), de még mindig jobb, mint ideggörccsöt kapni az újrakészdtől. Ennyi tulajdonképpen elég azoknak, akik egyedül akadják végigjátsszani, esetleg még két segítség a kissé óvón aluli lejtvényekhez:

- Nem találod a lejáratot? Hát ez bizony igen kínos! Mi van itt a közelben, ami törekény és súlyos???

- Ha nem indul a hajó, ott van a két lengerész: Csak a megfelelő helyre állnak, és az egész máns.....

Most pedig megyünk szápen a pályák szerint, ha van itt még valaki egyáltalán...

**LHOUSE:**  
Abban a bizonyos hazban találjuk magunkat, a lejáratot már nekünk kell megtalálnunk. A földszinten a bejáratnál találjuk a két irányítandó srácot. (Egyikük tán a derek CoVboy. (Fején sapka, rajta cowboyt.) Éppen ez az, hogy ketten vannak! Ez a játék alkalmazta először, hogy egyszerre két figurát kell irányítani, közöttük tűzgombbal válthatunk. Mivel arcade dolgozat is kell művelniük, ez újfajta nehezítési lehetőségeket nyújt, mert bármelyik sérülhet közülük, ha áll, akkor is. (Ez csak életvesztéssel jár, pályavesztéssel nem.) És mivel minden pálya egy logikai feladvány is egyben, speciálisan erre a kátfigurás koncepcióra épült, és bonyolultabb, mint társai.

Egyelőre közömbös, hogy mit melyik figurával csinálunk. Menjünk fel az egyikkel a létrán az emeletre! Közben az alagsori ajtóból időnként kihöhan a gengszterfiúk őse, és az aljáró sráccal valami olyasmit csinál, mint az Aliensben az alienek. Egyelőre tehát az alagsorban nem érdemes máskélni. Az emeleten azt tapasztaljuk, hogy hlába pattogunk, nem érjük el a toronyba vezető létrát. Menjünk el balra óvatosan! Hopp, a szék picit boébbcsúszott, amikor boáértünk, és kaptunk 200 pontot. Ugorjuk át a székot, mielőtt a falhoz tolnánk, és toljuk pontosan a létra alá. Megérkeztünk a toronyba, és jóllehet nagyon gyanús, hogy ki lehet menni a tetőre, inkább álljunk boa a jobboldali nyomathoz. Nem egy IBM, de rendszeres nyomátja az új 5000 Ft-osokat ha ott állunk mellette. Es eközben az őreglány mit sem sejtve a torint inflációjáról odarohan a gép alá, és szedogeti az ablakon kirepült bankókat, és annyira kapzsi, hogy azt sem veszi észre, hogy ebben a szériában nincs benne a biztonsági szál! Ezt még kihasználjuk

egy pászor, ha ki akarunk tolni vele. Váltás a gombbal, és a másik fiúval máris ott vagyunk az alagsorban - amíg a gép megy, velünk nem foglalkoznak. Bemegyünk a sarokba, és átlósan ugorva lerúgjuk az úvagalkalmatlóságot az állványról (a filmben ez akvárium, itt inkább szasztőző akar lanni), ami hangos csörömpöléssel bozúzza a padlót, és ime magyan a lejárati! Hogy erről a gép is tudjon, álljunk egészen jobbra. Már csak a tontli tickót kell lehoznunk ida, amely az eddigiek alapján ugye ellentmondásba ütközik, hiszen akkor leáll a nyomda, és biztonságtalanna válik az alagsor. Ekkor a következő tiúkkót csináljuk, ami elég érkdös lesz. Akkor menjünk el a nyomdától, amikor a nyomólemez éppen letelé tan. Most várjuk ki, amíg az őreglány megint kijön, és gyorsan abban a pillanatban nyomjunk egy(!) bankót! Vele együtt leiramodunk, és ha jó gyorsan csináljuk, pont akkor érünk ez alagsorba, amikor a pénz, és így éppen le tudunk menni a másik gyekhez. A lyuk lalett iántás letelé, mert anélkül nem megy a leesés! A nyomdától es az úvegért 100-100 pontot lehet kapni, plusz 1000-1 a pályáért (ez mindenhol így van).

**PIPES:**  
Nem túl erőboeli, a kulcs kőbanya-atsórol is látszik. Először hozzuk at a két srácot az excentríéseken: amikor letelé tart a kő, támaszkbojunkt neki, így optimalisan átesünk alatta a lelemelkedésnél, csak időben álljunk meg, ha átértünk alatta, ne kerülünk a következő alá. Es ott vagyunk a legfelső szint jobb oldalán, amikor hirtelen jobbról kvág elénk egy őrut denevér e kereszteződésben (nem taxizott ez előtte?). Adjuk meg a jobbkézt, mert ne kelljen már nyomogatni a Ft-t... A denevér egészen az alsó szintre megy, de ott a leendő ajtó előtt még lelemelkedik. Amint eltűnt, jön felül a következő. Ereszkbojunkt le az egyikkel a primitív liútszeiűsége, aztán masszunk le a létrán is. Indulunk el balra, és ha megállunk a tekeientyűnél, telemelkedik a középső vizes szintet elzáró kő, és ekkor a denevér is boá megy bo. Itt váltunk, és a másik sráccal feereszkedünk, és ráugrunk a vizen levő labdára. Élesben tapasztalhatjuk Newton bécst III. törvényét: a joy-t pont az ellenkező irányba kell húzni, mert ugye a laboa forog alattunk, és atól megyünk előre (hátra?). Annyira mozogunk al, hogy a bányó le tudja eresztetni a követ, mert a denevár így meg a végén beugrana hozzám szélnézni. Vele pedig álljunk be szorosan az ajtó mellé, mert így meg a denevér arra fog menni. Váltás, és eljátszuk azt, amit lóni a kőekkel, de itt nem javasolnám, hogy a te-le sújtó bórdokhoz bátki le dörgölőzzön. Ha eljutottunk a tő végére, nagyon vigyázzunk, mert a földie felugráshoz rs nyilván pont az ellenkező irányba kell átlósan húzni a joy-t, különben puszt adunk az egyik bárdnak. Irány bol, felugrunk a lüggereszkedőre, és odafuggeszkoúnk a kulcsra. Aztán egyszerűen lemegyünk bátyához a baloldali létrán. Az ajtó kinyílik, készen vagyunk. A kulcsért 200 pont a miénk.

**COP3:**

Na ne! Még egyszer??? Na nem A pálya

ugyanaz, csak alulról kezdünk, és hlányoznak a kellékek, helyettük néhány gőzcsomó bugyboreg. Ez egy gőzfűdő, csak éppen a csövek és a csapok láthatatlanok, de mászhatok. (Olyan, mint a Total Eclipse II. Thabos-B-ja, csak ezt meg tudom csinálni disk monitor nélkül is.) A nehézséget a tont szaladgáló lövőkőzőt viselő őrut jelenti, aki hatálosan meleg gőzcsomókat enged letelé bizonyos megszabott helyeken. Ezeket figyeljük meg, és ott ne ácsingózzunk! Másszunk fel az egyikkel a jobboldali létrán, hogy egy szinten legyünk a középpont található csővel (lejjebb mászni felesleges - valójában ez a létra vége). Egy picit elmozgunk balra, és a felső nagy gőzcsomó mellénk teleponálódik. Közben megjelenik az egyik gengszterfiú, és baloldalt la-fel mozogva elsút egy-egy követ. Kellemetlen lehet néha, de elég lassan csinálja, és még időben el lehet mozdulni. Álljunk el onnan, hogy a másik fiú is fel tudjon jönni a létrán, mert most ott a gőzcsomó van. Álljunk a cső közepére. Az első tiú pedig az ismert módon hozza le a lentli gőzcsomót. maradjon a létra mellett. Váltunk, és a másikkal egy láthatatlan létrán tudunk mászni egy darabig, onnantól pedig bal-fellele pattogva alérjük a rohángalós pasas szintjét - ez nehéz, mert el kell karúlni a gőzcsomót, meg a lövest is. Láthatatlan rúdon tudunk jobbtelé kapaszkboni jobb-fellele húzva a joy-t, és a lift helyén lemászunk ahhoz a gyanús lehéi valamihez. Itt nem érhet golyó, mert tőlünk balra lal van (átatunk is, ezért kellett ez a kolbászolás). Ismét váltunk, és az előbb leirt módon ugyanboáig megyünk, ahol a kulcs volt az előző pályán. A földdel egy szintben a víz felett egy kis föld van, azon tudunk elmenni a néhai kulcs alá, és ott egy létrán lemehetünk, és az alsó kis gőzcsomót meg tudjuk közelíteni balról. Itt is van egy csap, ami ezt a gőzt abba a leher valamibe vezeti (CoVboyler?), ami az 200 ponttal megdagad. A másik sráccal közben masszunk fel, és őrintsuk meg a néhai lift eresztőjét. PUKK! Oda a CoVboyler, de nyenünk egy kijáratot. Juttassuk el az ismert módon az első srácot is boa. Közben a társával masszunk fel a lift mellé, mert ott van az a csap, ami most az ismét lent lévő gőzcsomót újra visszatáloportálja alulra, hogy ő is át tudjon jönni a jobboldalra. Ha ketten ott vannak, töltődik a következő pálya. Azért elég debil volt ez a teridőbo kapaszkodós játék.

**CANNON:**

Fussunk gyorsan a kő után, és ugorjunk rá a leiógó vécélehúzóra, mert még le talál esni a szakadékkba. Ekkor egy földdarab csapórk fal, ami visszaveri baloldalt a követ, de most aztán ugorjunk le a kapcsolóról, men az így keletkezett lyukon közápan leasik az alsó szintre. Na, ez a lényeg. Lent ugyanis egy ajtó található, ami úgy nyílik, hogy a megfelelő kallantýúra rá kell ejteni valami nehazot. Épp itt gurigatunk egy követ (próbáljuk meg azzal! A feladat világos: a fiúk között megfelelő időzhésekkel váltogatva az egyikkel ügyelünk a kőre, a másikkal lejjebb megyünk egy szintre.

Ekkor nyitvahagyhatjuk a középső lyukat, hogy egy szinttel lejjebb tudjunk gurigázni a másik fiúval, miközben az előzővel másztunk felfele. Minden szinten van egy kapcsoló, egy lyuk és egy visszapatintó. A kapcsoló egyszerre nyitja a lyukat és emeli fel a visszapatintót, amíg lógunk a szerven. Alul (ha már odáig elszenvedtünk) vigyázzunk! Ugyanis először oda kell menni a hidraulikus masnához, és nekitámaszkodni jobbról, ez állítja be a terelőlapátot az ajtónyitó kallantyúra. Az alsó szinten pedig a lyukon csak a jobbról érkező követ engedjük le, mert csak ez repül a terelőlapatra. A fene erre ezt az ajtót, valaki háromra zárta, tehát mindezt, még kétszer kell megcsinálni. Csak hogy a következő követ tudt, hogy nem fogjuk elérni, és meglátjuk, hogy mi történik, ha rossz helyre esik; egy másik kallantyút talál el, ami emel egyet egy kalapácson, az meg ráút egy harangra, és feléleszti a benne lakó denevéreket. Most aztán menekítsük a fiúkat! Legfelül jobboldalt biztonságban vannak. Jöhet a következő gurigázás ha feloszlatok a denevérek. Egyébként a kalapács egy körre nem emelkedik fel teljesen, csak az etejen navajon ki végállapotba tette. Egy rácsért 35 pont jár, ha mind a három eltűnt, oda kell becsni.

#### SKULL3:

Egy barlangi patak partján grifftojásokból fogunk létrát építeni. Biztos nem? Itt is találunk 2 kapcsolót alatta dobantópárnával, hogy el tudjuk érni őket. Arra való, hogy a baloldali hidat felemeljük a patakról, a jobboldalra pedig tegyenek egyet. A közepen találhatók koponya egy teleport, ugyanis a pálya elszeparált barlangi termékből áll. A bal szom a bal alsó terembe, a szaj a jobb felsőbe, az utóbbi baloldala a jobb szembe, így a jobb alsó terembe vezet. A termekben meg-megjelenik egy bazi nagy madár és lerak egy tojást. Ezek közül azokat tudjuk hasznosítani, amit a jobb felsőbe rak (megtöljük jobbra, ki a szemem keresztút, te a patak mellé) v. a jobb alsóba (ugyanúgy toljuk, csak közelebből kell kezdeni). Ekkor az egyik lepatann a jobboldali felőgóra, mire a jobboldali patakon lrid epül. A másikkal oda kell menni, és a tojást feloltni a túldalton tevőre így épül automatikusan a létra, amihez 5 db kell, hogy elérjük a kijáratot, 1 db-ért 50 pontot kapunk. Problémát okoz, hogy a baloldali rakott tojásokból egy idő múlva denevér kel ki, aminek még nem ismertek fel jótékony hatását a természetgyógyászok. Úgy tolnak ki ezekkel, hogy betöljük a baloldali hidra, és a baloldali kapcsolóra ugorva felnyitjuk a hidat, a tojasok pedig a vízben inaktívalódnak. Ez a pálya nem is olyan könnyű (örökélet nélkül idáig ment), mert a griffmadár nem tudjuk kikerülni, ha azonos teremben vagyunk vele, és ha nem slétünk, kikel egy-kei Batman is. Végül mindkét fiattal felmászunk a tojásokon, és elmegyünk a jobboldali alagútban.

#### ORGAN:

Semmi logika, túl kell élni. A közepen látható orgona három különböző színű

billentyűjére cseppek esnek, amiól az azonos színű szintek eltűnnek a pályán. Csak annyit tudot mondani, hogy induljunk el az egyikkel jobbra, és álljunk olyan helyre, ahol nem eshet vízcepp a fejünkre. Előbb utóbb eltűnnek a piros szintek, és ha mákunk van, akkor érkezőnk le, amikor a kék még ott van. Felmászunk a létrára, és megtöljük a kapaszkodó kapcsolót. A másikkal hasonlóan lejutunk, és vele már be tudunk menni a vasajtón, mert az a kapcsolóra kinyitott. Ez jobb felülre vezet (mivel ellentétes irányt vezet ki belőle, ha a kezünk rajta marad, ott fogunk oszcillálva divergálni az ajtó epszilon sugarú környezetében). Innen értelemszerűen tudunk lejjebb jutni, csak a cseppekre kell vigyázni. Legalul pedig jó itemben kell a szinteken ugratni, hogy a víz felett átljussunk a túldalra. Itt is van egy kapcsoló, hogy a társunknak is ki tudjuk nyitni az ajtót, hiszen le kell szállnia a kapcsolóról, hogy nyithessen. Itt az a nehézség, hogy mindent jó utemben kell csinálni (ami nem tapasztalható ki), mert egy eltűnt szinten állva a vízbe pottyannunk, de egy hirtelen odóbáltásnál pedig kaphatunk egy vízceppet a nyakunkba. Mindket fiúval irány a jobboldali alagút

#### OCTO:

A látvány elég dobantó: két hatalmas dobantó. Inkább flípperutóra hasonlítanak. A két gyereket egy patak úszatja felele lassan. Nem árt az egyikkel előresietni, és felmászni a létrára, hogy legyen időnk a másikkal, és ne legyen belőle soslik az ut végén található kardon. Felmászunk az egyikkel a létrán. Ott egy másik patak zúdul le a magasból, hogy táplálja az alattunk levő tavat, amelyben egy polip tubickol. Persze a kijárat a polip túldalán... A létra tetőjén jobb-felüle ugrunk rá a kapaszkodóra, és elfornázunk a létráig. Ott lel, és akkor brztosan elcsap a denevér... Várjuk meg, míg elmegy. Bal-felüle ugrunk a másik kapaszkodóra, onnan tudunk visszacsúzni az induló terem felett levő teremben levő dobantókhöz. A denevérek közben vagy a kapaszkodóknál kóroznak, v. lejön egy hozzánk, de ugyan minden zugot bejár, mindig tudunk hova állni előle, csak ne paltogjunk akkor. A baloldali dobantót valakir krpeckelte, de a másikkal fel tudunk ugrani a kapcsolóra, 50 pont, és becsik az alattunk levő patakba az a ketrecrele. A társunk jön (mielőtt felmászunk a kapcsolóról, mert onnan leszednek a dencsik), belomaszik a patakba, és felolja a ketrecek az eddig elérhetetlen kapcsolóhoz. Aztán felugrik a ketrecre, és meghúzza a kapcsolót. (Ez tök jó szórakozás, mert általában nem sikerül, ut. a patak kisodorra alólunk, mielőtt rálandolnánk. Rohannánk utána, amivel a lehető legmesszebbre taszítjuk a ketrecek, jó közel a kardhoz...) Ha lehúzzuk a kapcsolót, leereszkedik a rugos pecek, és dobantathatunk a baloldallal is. (Ha ugyan el meg ott fent a társunk...) Erre a polip vízszintje olyat csinál, mint a tapocai tavasbarlang. Csak ennyire? Bizony! Menjünk oda a poliphoz, és kicsit távolabb ugorjunk. Et

mellőle, mint ahonnan segítenek; pont átugorjuk. Most ugyanez jön a társunkkal. Nem is kell a joyt húzni, már tudja magától: irány a jobboldali barlangbejárat. A polipert kaptunk 500 pontot.

#### SHIP:

Itt a mesés hajó! Az egyetlen pálya, ahol a két személy nem egyenrangú. Az egyik egy srác, a másik pedig a gengszteranyuka első torzszülött kistia, őt az egyik kistia a csokolade nevű diplomárral eszközzel megnyeri ugyúnknek, ugyanis az anyja eddrg bezárta tartotta egy szobában egy levelet és a Rick Dangerous II.-vel... Azt kell kihasználni, hogy a torzszülött nagyobb, erősebb és az anyja nem fogja kinyitni, ha erre szambazik. Ott van ugyanis az öreglány is, epp egy kincsesládát őriz. Amint látjuk, a hajó hardware-hibás, a kormánylapát beleszorult a zátonyba. Most egy verbeli kombinációs játék következik. A nagygal bomegyünk a jobbközépső helyiségbe, és megnyomjuk a kapcsolót. Ez kinyitja a balközépsőt, közben a túldalton telemeli az árbóckosarat — ez később kell, de ezt csak a nagy tudja ereje miatt. A kresivel lemegyünk a balközépsőbe, onnan letmászunk a felsőbe. Az ottani kapcsolóval kinyitjuk a totót, hogy a nagy felülről bemaszthasson. Mindkettővel felmászunk a balközépsőbe, és felmászunk a felső ládához, és megtöljük. (A kicsi nem juthatna oda, mert keresztezné az öreglány útját!) A pénz belőle egyenesen a tengerbe esik, a nyanya meg... milyen kór, pont utána! Most visszamegyünk a kicsihez. Mindkettővel felmászunk a felső helyiségbe, az egyikket kinyitjuk a totót, a másikkal pedig megállunk az ajtóban! Így az ajtó nem csapódik vissza, amikor leszálunk a kapcsolóról, és mindketten kijuthatnak. Mindkettővel a jobbközépsőbe megyünk, és vrgyázunk, hogy e nagy ne essen át a hajólenekre, mert akkor vége az egésznek! A kicsi megy át a túldalra, és rááll az árbóckosarra. A nagy felemeli a vitorlaig, amire a kicsi némi próbálkozás után rá tud ugrani. Most átjövünk a nagygal is, és odamegyünk a felső ládához a hajó legszelére, de ne essünk bele a tengerbe természetesen. A kicsivel a vitorlán atkapaszkodunk a nagy felé, és a nyakába ugrunk. A hajó orrnehéz lesz, ami ktróri a kormánylapátot a zátonyból, és elindul. Az öreglányt 100 pont, a befetezésért pedig jó sok (de még mindig elmarad a TV csatornak intendónsr tiszteletdíja mellett).

#### LAST:

Ez a zárókép, melyben kongratulálnak nekünk, és látjuk, amint a hajó elmegy a torzszülöttel. Egyébként ha nyomjuk a 'SHIFT'-t, és gyorsan egymás után leutjuk az 'F5'-t és az 'F7'-t, a következő pálya lóttódik... (Igaz van benne egy kis adventure is, néha egészen mást tolt, mint kellene.) Ennyi! Hú, de elegem lett belőle a 'végére' Sziasztok kommodoreanusok! P.P.

P.P.H.

(Sárközi Szilárd, Budapest)



## LORD OF THE HELL (64)

Indítás után megkapjuk a történetet, majd egy szobában elkezdődik a játék. Írjuk be: fogd gyertyát. Ezután menjünk FEL. Most a hordó tetején állunk (mostantól rövidabban írom). É.L.L.FOGD TÉRKÉPET.F.F.É. Most egy ajtó előtt állunk. NYISD AJTÓT, majd Észak. Itt áll egy rács (vagy van egy rács, ha úgy jobban tetszik). Ha először járunk itt, akkor még nem írja ki, de a falon van egy megnyomható gomb (na most mit kell csinálni?). Onnan Észak felé egy csontváz álldogál. A könyvet még nem tudjuk megszerezni, de a kulcsot igen. Innen menjünk vissza a startszobába. Itt NY, NYISD AJTÓT, NY, L.L.D.D. RUGD AJTÓT, D, TOLD ÁOYAT. Alatta egy pisztolyt találunk. Innen É.É.É.F.F.F.F.É.É.É. Most egy kunyhó előtt állunk. RUGD AJTÓT.É.LÓDD OREGEMBER.FOGD KARDOT.K.É.SZÜRD MACSKÁT. Most már felvethetjük a rőzsát. Menjünk vissza a kunyhóba, majd Dére (előlgg sokszor) a

hegycsúcsig. Itt egy templom található. NY, majd ULJ FOTELBE. Hoppá! Ez egy lift! Na akkor NYISD SZEKRÉNYT, és FOGD ORÁNOT. ULJ FOTELBE. Ismét a felszínen vagyunk. Aki akar, elmehet Kalotro megnézni a szakadókat, de mi most visszamegyünk a föld alá vezető létrához. Itt le ameddig tudunk, majd Észak felé. Itt áll egy nő. Adjuk neki a rőzsát, majd tovább E felé. Egy csapköbarlangban vagyunk ÚSSZ, FOGD KÖTELET, ÚSSZ, D, Fel (katszar). Most menjünk el a csontvázhoz és robbantsuk fel. Most elszedhetjük tőle a könyvet. Menjünk fel a felszínre, majd Keletre a várfallig. Itt kopogjunk, majd menjünk Keletre. RUGD ÖRT, és Irány Kelet. ÚSSZ, DOBD KÖTELET, FEL. Itt adjuk oda a könyvet az őrnek, majd húzás be az ajtón. Ébresszük fel az őrt (ÉBRESSZD ÖRT). És adjuk neki a térképet. Miután felhúzza a rácsot nyugodt szível öljük meg, ahogy az

örököt szokás Észak, NÉZD KÉPET, Fel egy csomósor a sárkányig Itt ülünk fel a hátára (ULJ SÁRKÁNYRA). Miután leszálltunk a tengerparton, menjünk Nyugal felé a sziklafalig. Itt kísérletezhetünk az ajtóval, de a legjobb: LÓDD ZÁRAT, RUGD AJTÓT, NY, FOGD HAJÓJEJYET. Menjünk vissza a sárkányig, majd onnan Dére SZÁLLJUNK HAJÓRA. Neccak! Itt áll Mr. Halál. Mutassuk meg neki a jegyet, és már fel is szállhatunk a szigotén. A sziget berendezése mindössze egy pálmfa, egy majom, és egy ajtó. Másszunk fel a fára, és fogjuk meg a kókuszdiót. Menjünk le és adjuk oda a majomnak. Most már kinyithatjuk az ajtót, és bemehetünk. Eresszkodjunk le, és menjünk el Keletre. Na persze előbb dobjuk el a legyereket, és utána Keletre. Itt a vőge, luss el véle!

TARBAJ PÉTER, Budapest

## POWER STRUGGLE (64)

Kezdeném azzal, hogy a bevezető intro szerint ezt a játékot Doff and Sucker konvertálta át PC-ről a jó öreg 64-re 1990-ben. Lehet, hogy első látásra nem nézünk ki sokat a programból, de ha belemerülünk, kiderül, hogy egy vörbéli stratégiai játékot takar a program, amelynek egyetlen hibája, hogy csak két személy játszhatja egymás ellen, a gép kihívására nincs lehetőség (Más programoknál ez pont fordítva van. De nem baj...) A bejelentkezéskor rögtön megláthatjuk a játékosokat a képernyő felső részében egy világítóképet szemlélhetünk (klissé elnagyolt ugyan), attól jobbra és balra egy zöld és egy piros ikonosor található. Az alsó részen 2-2 ablak van. Így könnyen kitárolható, hogy a baloldali a zöld, a jobboldali a piros játékosé. Itt bizony az (egykor) szocialista (piros) és kapitalista (zöld) államok harcára kerül sor a két játékos irányításával (A lehrék semlegesek.) Mindketlen célja az, hogy az egész világ országait az ő színét vrseljek. Az elején még 3 lehetőségünk van. Play game: elkezdni az aktuális játékot. Random game: ha már unjuk a kezdési felállást, akkor itt kreálhatunk magunknak egy másikat. A gép véletlenszerűen beszinez néhány országot zöldre, néhányat pirosra, a többi lehrére. Load game: betölthetjük kimentett állásunkat. Itt érdemes megjegyezni, hogy az összesz 160 blokkos prg. két részből áll: egy 109 blokkos főprogramból és egy 51 blokkos mellékprogramból, ami tartalmazza az összes kezdeti adatot az országokról. A prg. egy ugyanilyen 51 blokkos 'DATA' nevű file-t ír a lemezre mentéskor. De visszatérni csak egy '2PLAYER-DATA' nevű file-t tud (ugyanis ez a neve az eredetinek). Ebből következik, hogy 'DATA' nevű kimentésünket a betöltés előtt át kell neveznünk '2PLAYER-DATA' névre. Lehet, hogy így elsőre hülyén hangzik, de ha valaki kipróbálja, rögtön tudja, miről is van szó. No, elég is a karattyolásból, kezdődjen a háború...

uralma alatt). A játék korokra van osztva, minden kör előtt a két játékos beállíthatja, hogy mit csináljanak országai. A hat ikon hatféle tevékenységet takar, minden államunknak egy-egy parancsot (de csak egyet) adhatunk. Az időegység lejártá után a gép olvászi a beállított csolokvásokat, ekkor láthatjuk meg, mit őrt a legutóbbi erőfeszítésünk. A körök végén meg lehetőség van arra, hogy feladja bármelyik játékos (OUT), és itt tudjuk állásunkat is kimenteni. A játék kezelése a két joy-jal történik a következőképpen. A világítóképen a saját színünkkel jelölt keretet mozgatva tudunk a helyszínek között jarkalni. Ha megnyomjuk a tűzgombot egy terület felett, a saját oldalunkon levő egyik ablakban megjelenik annak kinagyított képe, a rajta egy krs kurzor, amelyet tovább mozgathatunk. Ha kimegyünk vele az ablakból, ismét a keretet irányítjuk a kov. tűzgombnyomással. A kinagyított részben bármely országon megnyomva a gombot a mellette levő ablakban megjelenik néhány, az országra jellemző adat. Legfelül az ország neve (pontosabban terület neve, ugyanis a kisebb országokat összevonták, a nagyobbakat pedig felosztották kb. egyenlő területekre) látható, alatta pedig egy csrk, amelynek csak a somlegeseknél van értelme, és azt mutatja, hogy melyik táborhoz húz és milyen mértékben. Az alatta található három diagram jelentése a következő: az első a terület hadseregének nagyságát, erősségét jelenti; a második az ipari fejlettséget (minél nagyobb, annál gyorsabban épít hadat); a harmadik a politikai befolyásának erősségét jelenti. Végül ez alatt pedig egy rövidített szöveg tájékoztat arról, hogy mit tegy tenni a kör végén az ország. Ha a nagyított képernyőn egy saját országon megnyomjuk kétszer a gombot, a saját ikonosorunk mellett megjelenik egy krs nyíl, melyet föl vagy le mozgatva választjuk ki és a tűzgombot megnyomva alkalmazhatjuk az országra. Az első ikonnal (ATTACK) támadást intézhetünk egy szomszédos ellenséges vagy semleges állam ellen. A második (SUPPLY) egy saját szomszédos orszá-

gunknak szállíthatunk utánpótlást. Ha a segélyezett ország iparfejlesztésre van állítva (ld. később), akkor nagyobb mértékben fog nőni az ipara. A harmadikkal (ENFORCE) egy saját szomszédos területre vonhatjuk át teljes haderőnket Tkp. ezzel mozgathatjuk a határszágokból a frontra hadarnkat, és ezzel egyesíthetjük erőinket egy nagy hadsereggé. A negyediknek (POLITICAL INFLUENCE) az elején jut fontos szerep. Csak semleges országokra alkalmazható, de ellentétben az előzőkkel (ezt nem csak szomszédos, hanem a világ bármely táján fekvő területekre. Ezzel azt érjük el, hogy növekszik politikai befolyásunk (ha az ellentétbe húz, akkor az csokkon), s ha elér e csik a maximumot, akkor az ország harc nélkül átáll hadseregeivel együtt hozzánk. Az első negy ikon használatakor a világítóképen a keretünkben megjelenik egy krs nyíl is, atul az info ablakban pedig kiíródik, hogy a tűzgomb megnyomásakor mely területre irányulna tevékenységünk. Nagyobb eredményeket érhetünk el, ha több országgal ugyanarra a területre irányozzuk csalakodeteinket. Azoz több oldalról támadunk, szállítunk utánpótlást, vonjuk össze erőinket, erősítjük befolyásunkat. Egyébként a 'szomszédos viszony' fennáll még Alaszka és Kamcsatka, Brazília és Nyugal-Afrika es egyéb területek között is (ki lehet klsárlatozni). Az ötödik és a hatodik ikon csak arra az országra alkalmazhatjuk, melyikkel kijelöltük a parancsot. Az előbbivel (BUILDARMAMENT) hadseregünket, logyvarzatunkat opíthatjuk. Ez álltódik be a játék oloján és akkor, ha rosszul akarunk valamit beállítani. Az utóbbival (BUILD FACTORY) az ipart fejleszthetjük, ami később jobb hadiermélést von maga után. Nos, azt hiszem, minden fontosabb (és nem fontosabb) dolgot leírtam. Taktikai tanácsot nem nagyon akorok adni, hiszen úgy izgalmas, ha a két játékos magától rájön, mit alkalmazhat a másikra. Mindkét játékos számára tipp: a hatbetámadás hasznos lehet, sokszor nagyobb hadsereget is érdemes visszatámadni.

Fekete Tamás (PHEKTY), Szántód

## SPY VS SPY 3

Hm... egy kis hozzáfűznivaló a leírásomhoz (CoV 13)

- A játékképernyő jobb oldalán — már kezdés előtt — lévő kis négyzetben megválaszthatjuk a játékosok számát, a szintet, az I.O.-t és hogy a tengeralattjáró rejtve legyen-e...
- Az itt ott található bókók egy ázott csapda elfedése szolgálhatnak, nem látszik a gödör, de ha valaki belelép...

- A tárgyak kérésében segít a térkép — a kis fehér pötty mi vagyunk, a 3 fehér téglalap a rakéta részei... amelyik képernyőn vagyunk, az villog kis négyzetként a térképen...
- Az elmozdítás módja: a rakéta (inkább itt torpedó (?) 3 részét (2 fehér, 1 piros) megkaparintjuk és összerakjuk a fűz+jobbba v. balra, vagyis a tárgy használata funkcióval. Ezután keressük

meg a tengeralattjárót (1. szinten ÉK-n, vagy DNY-n van...), ez azzal jár, hogy barmegyünk a tengerbe (?). Rövid 'seta' után bemászhatunk, de előtte még ki-röhögjük szerencsétlen ellonfelünket, ezután elúszunk...

• A szintek növelésénél nő az idő, de ne-gyobb a sziget + nehezebb a feladat (ezt fokozhatjuk az I.O. és a 'rejtett ten-geralattjáró Y/No' funkcióval is)???

## THE JET (SIMULATOR 2.0)

Mivel a játék nem nehéz, csak a főbb funkciókat adom meg:

Az egyik (?) legjobb repülőgép-szimulátor, 3D Graphics... meg ilyesmi. Tahát a grafika/szimuláció az un. 'nem semmi' kategóriába tartozik. Ja, van kazettás verzió is!!!

Betöltés után kiválaszthatjuk, hogy színes v. monochroma monitoron akarunk-e játszani. Ezután bejön a

1. DOG FIGHT
2. TARGET STRIKE
3. FREE FLIGHT
4. DEMO MODE
5. LOAD SCENARIO DISK

menü. Az első 3 magától értetődő, a 4. a

DEMO, az 5. na vajon mi??? Nos, e demo-ból a 'Run/Stop'-pal lehet kilépni... de most nekünk az első 3 pont a lényeges, ezekkel választhatunk típust, majd egy újabb menübe lépünk:

0. Gyakorlás
1. 1 - könnyű... 9 - nehéz, majd kiválaszthatjuk a géptípust:
1. F-18 (anyahajó támaszpont)
2. F-16 (szarazföldi támaszpont), ezután pedig a fegyvereket:
1. AIM-5 (0...6)
2. AIM-7 (0...6)
3. AGM-65 (0...6)
4. MK-82 (0...6)
5. EXIT

A kiválasztás után nyomjuk meg az '5' billentyűt, kezdődhet a játék, íme a főbb funkciók:

- 'P' - pause
- 'W' - radar
- 'C' - a gép kívülről (irányítótoronyból)
- 'R' - célkor
- 'RETURN' - válogatás a fegyverek között
- AGM-65
- MK-82
- M61

'A' - szintmagasság

Ja, akinek kell, elveszem, a Spy Vs Spy 3-mal együtt... Simon Dénes, (Jahny Manow), Bp. XIV. Thokoly ut 146/B 1145

## JET SIMULATOR

(Tersoly László, Budapestről ugyan-csak a szimulátorokat kadvell, nézzük a JET-et egy másik változatban — CoVboy)

A játékot PIOMY konvertálta át Plus/4-re. Szerintem a Flight Simulator II. után az a legjobb repülőgépszimulátor, amellyel eddig találkoztam erre a gépra.

Az irányítási funkciók egyébként benne vannak a DIRECTORY-ben is, a '@' billentyű szerepére nem jöttem lá (NEXT TARGET).

A játék 1 lemezoldalas, betöltés után megkérdezi a repülőgép típusát:

- 1) F14 (TOMCAT) - itt repülőgép-anyahajóról lehet felszállni;
  - 2) F16 - szárazföldi repülőtérről;
- Ezután be kell állítani a küldetés típusát. Ezt nem írom le, mert nem volt kedvem lefordítani. Mindenképp kísérletezzhet magának (Ha-Ho!).

Ezt követi a nehézségi szint.

- 0 - gyakorlás
- 1 - 9 - Rőben szerencse!

Ha másik üzemmódot választottunk, mint ami a táblán van, akkor némi (!) töltés

után bejön a kívánt mód.

Ha ez is megvolt, a bombák és a rakéták számát állíthatjuk be, a küldetésnek meg-felölőn.

Ezután jön a játék.

Baloldalt láthatjuk a sebességet mutató műszert. A sebességet hangsebességben (MACH) méri a gép. Jobboldalt találjuk a magasságmérőt.

A billentyűk kiosztása a következő:

Az 'S' billentyű után megnyomva,

- 'T' - előre nézel
- 'B' - hátra nézel
- 'F' - balra nézel
- 'H' - jobbra nézel
- 'G' - lefelé nézel

Az 'S' billentyű nélkül:

- 'T' - gép döntése előre (süllyedés)
- 'B' - gép döntése hátra (emelkedés)
- 'F' - balra fordulás
- 'H' - jobbra fordulás
- 'G' - kormányarók nullán

'C' - A toronyból nézhetjük a gépet, különböző nagyításokban, melyet az 'Y'-nal lehet növelni, és az 'N'-nel tudjuk csökkenteni! Léptékel: 1X, 2X, 4X, 8X

'CTRL' + 'G' - Ezzel engedhetjük ki, illetve húzhatjuk be a futóművet. A futómű állapotát a 'GEAR' felirat jelzi: 'DOWN' - kint, 'UP' - bent;

'CTRL' + 'B' - Ha leszálltunk, ezzel lehet teljesen lelékezni. Állapotát a 'BREAK' felirat jelzi: 'ON' - bekapcsolva, 'OFF' - kikapcsolva;

'+' - motorteljesítmény növelése  
'-' - motorteljesítmény csökkentése  
'L' (csak F14-nél!) - A katapult kioldása.

Amíg ez nincs, addig repülés sincs!

'CTRL' + 'E' - katapult (toronyból nézve érdekes!)

'W' - radar ON/OFF

'A' - Harci indikátor, neha célkereszt, egyébként csak emelkedési skála a képernyőn

'RETURN' - válogatás a fegyverek között  
'SPACE' - TŰZ

Felszálláshoz adjunk max. motorteljesítményt, és már lehet is RAP-olni...

Tökmindegy, hogy gyakorlásnál milyen meredeken érkezünk, lezuhanni nem lehet.

## BOMBY ADVENTURE

A program kazettán is megvan, 1 ille-os. Kezdasnél egy ház előtt állunk. Egy 'NEZ KAPU' után megtudhatjuk, hogy ezt ugyan nem nyitjuk ki, tehát 'K'. Ejnye, bajnyat! Hát nem felrobantunk! Először 'DOB NITROGLICERIN', majd utána 'K'. Az utcán vagyunk. Úgy látszik Ede erre járt, mert hatalmas lábnyomok vannak a porban. (No de ki az az Ede?). Északra menve egy kutyá gyomrában tehotünk lá-togatást, de nem erre vezet az út, tehát 'K'. Egy roncsalapon vagyunk, itt egy le-robant autó van. Vizsgáljuk meg (NEZ AUTO). Csak az ülés és a fényszóró maradt épségben. (NEZ ULÉS) Egy aktatás-

kát találunk, és egy 'NYIT TASKA' után egy elem boldog tulajdonosa lehetünk. (NEZ FENYSZÓRÓ) Az izzó még jó ben-ne, tehát azt elvisszük (CSAVAR IZZO), majd 'E'. Bokrok között sétálunk. 'NEZ'zük csak meg a bokrot! Nicsak! Egy darab kötelel találunk! Manjünk vissza a ház elé (D, DNY, NY), majd ismét 'NY'. A ház nyugati falánál állunk. Az itt lévő csé-kányt fel is vehetjük. (MASZIK FAL) után a gép azt az üzenetet vágja a fejünkhöz, hogy nem nagyon emlékeztetjük őt a pókambarra, tehát ne kísérletezzünk, in-kább 'NY'. Kryx sátrában vagyunk. Kü-lönböző szavakat lehet lále hallani.

Van itt egy márká és egy háromszorsútt. Mindkét tárgyat fel lehet venni, és a 3X sühet meg is lehet enni (ESZIK), de a marka már rágosabb, Kryx pedig még él. Magpróbalhatjuk megölni, de ha van elég erőnk (200-nál nagyobb), akkor egy 'DOB KRYX' után orbitális pályára állítjuk. Egyébként, ha egy ellonsóget megöltünk (nem dobtuk ki az ürbe), akkor meg is le-het enni (Fogadjunk, hogy CoVboy most azt írta ide: 'Kennibálok - CoVboy') (Ige-zad van, Kannibálok! — CoVboy), és nó (lárfi) töle az erőnk. Menjünk ki, majd nézzük meg a lépéselnk számát (ERŐ). Ha most páratlan, az a jó, ha nem, akkor

Irassuk ki még egyszer az órát, majd 'É'. Ha másként jönnek ide, akkor egy Atari ST-zukan élünk, és szívnék nem bírja tovább... Ha baj nélkül megérkeztünk, és a következő lépés nem 'E', akkor ismét jön az Atari, tehát 'É'. A csirkedvar ajtaja előtt állunk, bokrok nőnek (már megint bokrok) az ajtó előtt. (VIZSGÁL BOKROK) A gép (Bomby) szerint törni kell egy ágot (vandál, környezetromboló, anarchista, huligán, vadállat stb!). Most 'TOR AG', majd megtudhatjuk, hogy van egy tempa végű botunk. 'NYIT AJTÓ', majd 'E'. A csirkedvarban vagyunk. Itt van Marcel (a BVSC kosarasa), és egy kereszt van nála. Oljuk meg, és vegyük el (fel)? a keresztet (Marcelt meg is lehet enni). Visszatérő páros lépésszámmal lehet átmenni az Atari.

Ha a ház elől dél felé megyünk, Rákospalotán bolyonghatunk egy (kettő) jót. Bolyongjunk addig, amíg el nem örünk Ko-ko házához (BE). Bent egy láda és 1 (azaz egy) db. + (nem meg hanem plusz) 4 hever (gy.k áll, vagy találgató). (NYIT LÁDA, VIZSGÁL (gy.k.: NEZ) LÁDA) Egy gumit találtunk (nem, nem olyat!). Próbálkozzunk valami egészen mással. (CSINÁL ZSEBLAMPA, SZOL ISTEN SEGÍTSE!) Istent szerint a vakondok(ok) metróra építenek, tehát 'TOL LÁDA'. Most már akár 'LE' is mászhatónk a metróba. Jéééé! Ez nem is metró, hanem egy labirintus. Tehát ismét bolyonghatunk egy (most nem kettő, hanem három) kicsit. Némli (pár napi) szédelés után egy pinceajtóhoz érkezünk. Itt szükség lenne a

pincekulcsra, de az nincs. A listában mindenki kedvére átirhatja a tárgyak hol-  
földét (úgy fejből azt hiszem, hogy 10000-  
től kezdődnek). Ha átmegyünk az ajtón,  
ismét bolyonghatunk egy keveset a ház-  
ban...

A GAME célja Bomby megölése és a pince-  
ben raboskodó Amigások kiszabadítása.  
A tempa végű botot Kosir késével le-  
het kihelyezni, és ezzel kell áthatalni a  
Bomby testét védő sűrű IC-rétegen.  
Az erő az 'XY' változóban tárolódik (tet-  
szés szerinti).

Szerintem Bomby programvadásza nem  
lett a legjobb (Tarsoly László, Buda-  
pest).

## ROBIN OF SHERWOOD

Talán ez a legjobb Adventure Plus/4-re,  
Pigmy jövőtéből. A grafikája a BORRO-  
WED TIME-on és a TASS TIME-on is túl-  
teszt? (A torokkésőzülésnek nincs helye,  
mert tényleg jobb!)

Ime a játékhoz egy tippfalma:  
Kezdetnél a börtönben silylódunk né-  
hány rabbal együtt. Beszélünk velük  
(TALK PRISONER). Nem óhajtottam for-  
dítani, tehát a beszéd témáját ledje jöte-  
kony homály (valami olyasmi, hogy se-  
gítsünk nekik, és öljük meg az őt...).

Másszunk lel rájuk! (Igen, a rabokra)  
(Nem rabnőkre? — CoVboy) A rácsot  
láthatjuk közelről. Várjunk addig, amíg  
egy őr (GUARD) meg nem jelenik a rács-  
nál, rántsuk le a földre (GET ANKLE). Egy  
afélre csak egy ideig állt, tehát lojtsuk  
meg. Kihelto a lelkét (meg a reggeljét a  
képünkbe), tehát kutassuk át (EXAMINE

GUARD). Egy kardot találunk nála (GET  
SWORD). Most megszökünk a börtönből.  
A retesz boszorult, de egy 'MOVE BOLT'  
után már kinyithatjuk a rácsot (OPEN  
GRATING). Most már ki is mászhatónk  
(CLIMB GRATING). Ha esetleg a rabok le-  
dobnának a hátukról (ilyen is megesik),  
nyugodtan másszunk vissza (gy.k.  
CLIMB PRISO). Ha épségben kijutottunk,  
valami olyan szöveget kapunk, hogy a  
katonák futó lépéseinek hangját halljuk,  
és eldobjuk a kardot. Menjünk ki az ajtón  
(GO DOOR). A várudvaron vagyunk. Két  
ajtó is van itt. Balra (LEFT) visszakerü-  
lünk a börtönbe, jobbra (RIGHT) a játék  
végél szemlélhetjük meg. Válasszuk a kő-  
zépső utat (GO BATTLEMENT). Valahol a  
várudvaron vagyunk. Irány az ajtó (GO  
DOOR). A vár belsejében vagyunk. Me-  
hatunk balra és jobbra, valamint fel. Fent

szintén balra és jobbra lehet menni. A  
négy ajtó közül egy mögött a vár ura ta-  
lálgató, egyben egy kincsesláda, egyben  
pedig Lady Marian. A negyedik szoba  
üres. Marian szobájából 'GO WINDOW',  
és már ki is szabadultunk a várból. Innen  
kezdve bolyonghat mindenki kedvére az  
erdőben. Abban a várban, ahol egy szob-  
or van a várudvaron, ott fel lehet mászni  
a szobor fejére. A szemét megvizsgálva  
(EXAMINE EYE) száz azaz száz aranyat  
találunk. A vizesés mögött (GO WATER-  
FALL) találkozhatunk az erdei vadással.  
Itt vehetjük fel a nyílász fogazt, az íjat és  
egy botot. Ellátogathatunk Stonehenge-  
be, valamint a keresztieslovagok táborá-  
ba. Találhatunk egy bezárt ajtájú várat, ta-  
lálkozhatunk az adószedővel, Little John-  
nal, valamint láthatunk egy elhagyatott tá-  
borhelyet is... (Tarsoly László, Ép.)

## FOOTBALLER OF THE YEAR

A 7. számban közzétett leírás hatására ki-  
tört rajtam a Footballer of the Year mania.  
Az útmutató valóban hasznosnak bizo-  
nyult, hisz csak egy fél óra alatt megtud-  
tam, hogy a prg-ot nem lehet RESET-ol  
kivágni. Ekkor azonban kiltisztult a fejem,  
mint savas eső után a felhős égből (Ez  
valami új arab közmondás? —  
CoVboy), majd derengeni kezdett az ér-  
telem fénye, megvilágítván ezzel a józan-  
ság kapuját: Mi lenne, ha nem a leírást a  
szem előtt tartva mennék végig rajta? (Igy  
a billentyűzetet is látnám ráadásul).

Mondanom sem kell, az néhány óra, és  
aszpirin után elsőre sikerült. Ezúton szo-  
retném közölni tehát a +4-es kollégák  
megtört (de nem megfogott) táborával  
észrevételmet, mely egyrészt belömi a  
leírás megdönthetetlen érveinek talán tá-  
tongó lyukakat, kettőszét csökkenteni fogja  
a gyógyszerüladagolásban elhunyt nem  
anallabéta homo sapiensok számát, há-  
romrészt pedig, de nem utolsó jóra, erős  
lökést ad a Mr. Aranykézballáb cím eléré-  
séhez a prg. sötét útvesztőiben.

Tehát kiigazítók, tanácsok (tömések,  
ahogy a költő mondja — a költő)

1. Kupákba ne szálljunk be gólkártyával  
(ha kevés van), mert csak 1500 Fontot  
kapunk a győzelemért;
2. Ha van mit a fejbe aprítaniunk, azt ne  
mind gólkártyákra aprítsuk, ahogy a tá-  
ma írja, hanem hagyjunk meg 1000-  
2000 Fontnyi alapitokét, amit 'szere-  
csesek' rokezzünk el, hiszen itt 10-11  
esetben nyerünk, 8 esetben nem. Ez  
azonban hosszabb távon jön be (eh-  
hez kell a türe), tehát rendszeresen

kell ezt művelnünk; minden héten két-  
szet merítsünk a szerencse kosarából  
(aki mor az nyerit). Ezzel sok pénzt és  
gólkártyát nyerünk, ez utóbbi azért lon-  
tos, mert állandó szinten tartja kártya-  
tartalékunkat (ld. 5. tanács), valamint  
ez

- 2.5. teljesenessé teszi az átigazoló kártya  
vásárlását, mert így is gyakran fogunk  
nyerni.
3. Törekedjünk arra, hogy Excellent-ok le-  
gyünk, így kevésbé/nem érint később  
STATUS pontjaink csökkenése, és így  
van a legnagyobb esélye annak, hogy  
szezón közben átigazoljanak;
4. Ha gólkártyánk száma meghaladja a  
100-at, akkor csoda történt, mert ilyen-  
kor átpörög, mint egy szép virágos  
magnó számlálójá 999 után 1 csillagos  
nyári estén, tehát 0 (sőt 000) db. gól-  
kártyánk lesz;
5. (FOTANÁCS)

Kozdjunk az 1. osztályban, mert így le-  
het a legtöbb pénz szerezni:  
Pénzt csak szerencseokkártyára költünk  
(itt is 200 Font), a magas fizetést meg-  
kapjuk, ne szálljunk be meccsre gól-  
kártyával, hagyjuk a csapatunkat kiesni  
(klrúgnl ügysem fognak, max. átiga-  
zolni), és így szezón végére 1 csomó  
pénzünk és gólkártyánk lesz. Tegyük  
így a 4. osztályig, vagy amíg össze  
nem gyűlik 50-60 gólkártya, és kb.  
100.000. Font készpénz (legrosszabb  
esetben is u.a. mintha a 4. osztályban  
kozdanánk, csak pénzünk is lesz).  
Ezután kezdjük el boldogítani a csapa-  
tunkat, segítsük győzelemre a bajnok-

ságban, és így feljebb léphetünk 1 osz-  
tályt. Meg so álljunk az 1. osztályig (gól-  
kártyánk száma valószínűleg nem fog  
csökkenni).

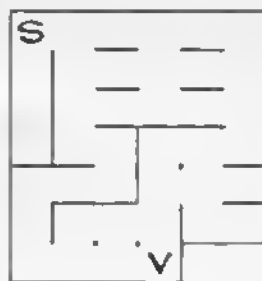
- 5.1. Ha a Superligába bekerülünk, nem  
lehetünk az év játékos (nekem so so  
sikerült legalábbis), de itt nem is va-  
lasztanak be a nemzeti válogatottba  
(ilyen csak az 1. osztályban történhet  
meg velünk). Szerencsére itt nem,  
ugyanis;
- 5.15. Vannak néha a prg-nak ilyenkor  
gyöngy pillanatai, melyek csak a nem-  
zeti büszkeséggel tellett érzelmi túl-  
csordulásnak tudhatók be: Ilyen ese-  
tekben néha több mint 100 'gólhely-  
zetet' kell kihasználnunk (súlyozunk le  
1 billentyűt, és 5 perc múlva véget is ér  
a helyelőzőzés).
- 5.16. A Suporligában nem lehetünk ol-  
sók;
- 5.2 A Footballer of the Year cím eléré-  
sére az 1. osztályban van a legna-  
gyobb esélyünk. Ha megszereztük a  
címet, melegen congratulálnak, és ün-  
nepélyes keretek között nem történik  
semmi, vagyis gombnyomásra kezdő-  
dik 1 újabb szezón (a reset sem hoz  
átutó sikert);
- 5.3. Gólt tudunk szerezni: miután eldön-  
löttük, beszállunk o a meccsre gólkár-  
tyával, a gép kijárja, hogy nyomjunk le 1  
billentyűt. Nyomjuk le a 'HELP'-et. Eb-  
bol csak a 'H' és az 'L' az érdekes be-  
tű: A 'H' hatására továbbmegy a prg.,  
megkérdezi, hogy merre lödjünk, az 'É'  
nél nem történik semmi, várakozunk te-  
hát, majd az 'L'-re állóval balra, és minő

csoda, a labda a hálóban landol, tehát az 1.lövés biztos gól. (Ha az "E"-vel nem várakoznánk, hanem rögtön lőnénk (tökmindegy marre) pl. F1

(GRAPHIC), akkor a kapus vetődve hátránna.)

Mellékelek még pár térképet, melyek segítségével könnyedén végig tudnak menni az adott játékon Plus/4-es társaim. (Somogyi Tamás, Tata)

Időutazó



## Elvarázsolt kastély

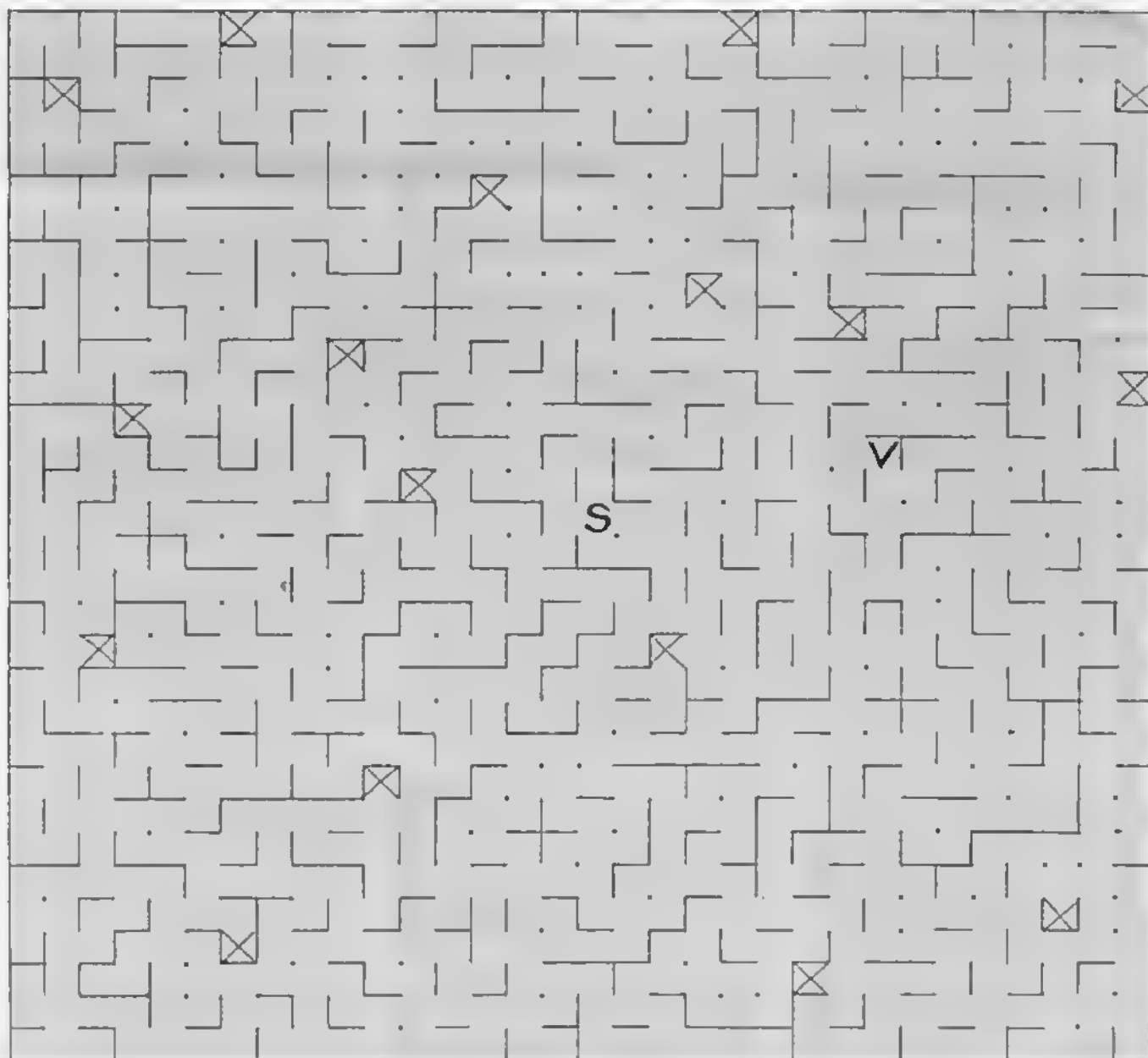


## Starlite 1

S – Start

V – Vége

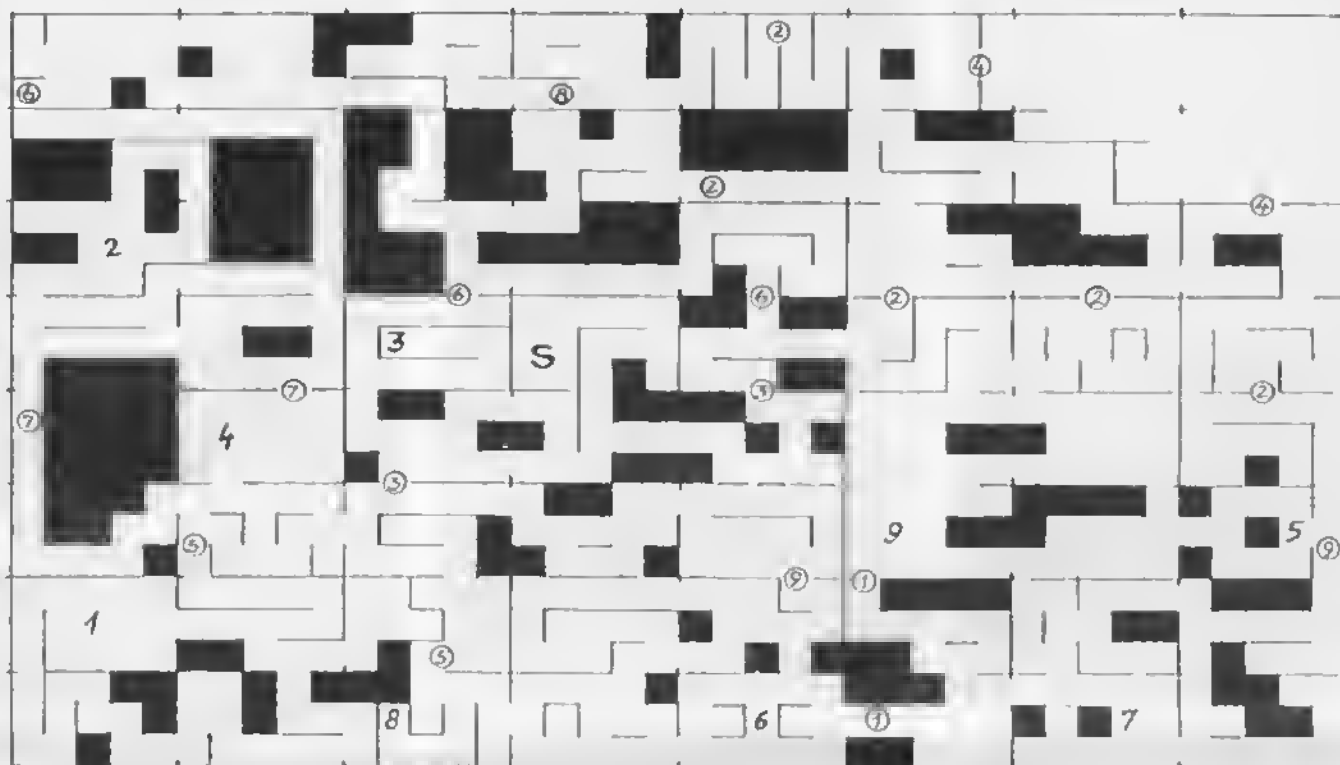
X – Ezt kell megszerezni



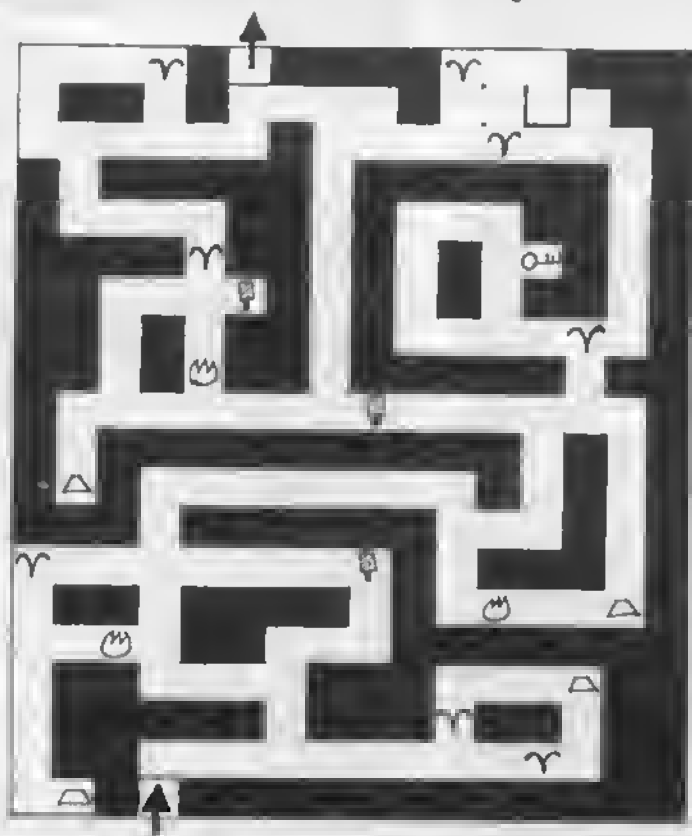
# Enigma

① – ⑨ ajtók

1 – 9 kulcs S – START



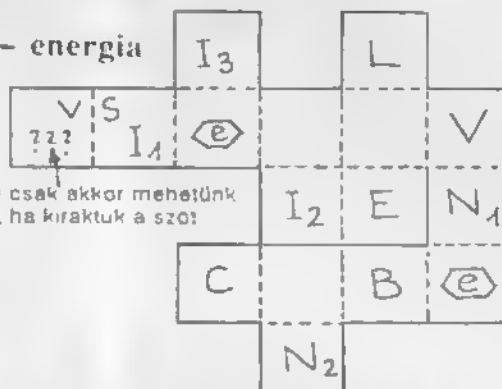
## Kísértet kastély



V – madár  
K – kulcs  
G – gránát  
F – tűz  
T – aranyrúd

## Invincible

Ⓔ – energia



## Kázmér a maeska

START		CSÖRÉSEK		KULCS
				KENYÉR
KOLDUS				
		BANYA	EGÉR FOGÓ	PAJTA











"Vár rám Amerika vagy a Balaton..." — ezt ismeritek? Ez egy régi Pál Utcai Fiúk-szám. Azért idéztem őket, mert odakint hétég nap és éjre eszembe jutott, hogy mai szünet nyári van. A nyári pedig a szabadság ideje, amikor az ember elmenekül a város dűbörgő zajából, hogy új energiát illetve néhány korsót szippantson magába a szeptemberben újrakezdődő elvár hétköznapi idejére... Ez marha lírálisan hangzott, szóval inkább nem folytatom, mert még valaki elvise faked. Sőt, ahogy sem folytatom: inkább lemondok a szokásos bavezetőről. Ugyanis mihelyt túlestem ezen a levelezésen, mehetek légtatni a logatnivalómat (pocázom) a Nagy Magyar Pocsota mellé. Azt most nem írom, hogy 'nyáron a levelezés szünetel', mert tavaly is kétszer annyi levél érkezett nyáron, mint a tél hónapokban — inkább csak annyit követelek meg, hogy nyáron egy kicsit lassabban válaszolok, mint télelőben. De ez már úgys megszokott a 'Commodore Világ Lustajától'... Na jó, nézzük a levélkéket:

## Hery csak egy van!

Jajj!!! Mit tettetek velm boy? (akartam írni: CoVboy)! Hát a nevem: HERRY, Hery, HeryY! Functikusan: [Hery] (oda sem nézek! jaj!) A hirdetésben pedig "Herg"!!! Már kaptam 2 választ!

Az egyik: "Hilamers!"

A másik: "H Hery?"

Látod az egyik lamernek néz, a másik segít, hogy valami nincs rendben! Ez még semmi, de az, hogy néhány haverom, amikor lázartem a koliból: "Hella Herg!" (ez hüba). Akkor én még nem olvastam a CoV-t! Na elég! Hlv: HERRY, Hszász.

CoVboy: Sebaj! Vigasztalódj ezzel, hogy mennyivel kallemellenőbb lett volna, ha mondjuk véletlenül "Nejlonezatyroi" írunk!

## Problems

Dear CoVboy + 1.75!

Azaz szeretném kezdeni, hogy előző levelemre 5 hónap alatt semmi visszajelzés nem érkezett. (Még mindjárt jobb, mintha válaszolt volna "Címzett ismeretlen"-nel, nemde?! — CoVboy) Miért??? Remélem nem is lefedkeztek el róla. Vagy talán a Magyar Posta? Ki tudja. De ha náluk lenne, villámgyorsan válaszolhatok rá, mert ha nem...

Ezen elmés bevezető után következzenek esakorba szedve az utóbbi CoV-akban talált problémák. Íme:

Problem 1: Szerintem túlságosan lehozdjárt a leoldódás ill. arcade játékokkal. Ez talán nem játékműfaj??? Sok (nagyim is sok) béna játék született ebben a kategóriában, de azért van néhány jobb is, melyet az ember nem dobhat el a szemébe (Midnight Resistance, Katakis, Barbarian 1-2). Ezek azok, melyek nemcsak nekem, hanem sok-sok más Commodore-os társamnak is tetszenek. Nem azt mondom, hogy nekik is ez tetszen (ld. szocializmus), mindehki elmondhatja a saját véleményét (ld. demokrácia), de ennyire durván nem lehet mások. Huh. Ezen is túl vagyunk végre.

Problem two: Szerintem tudni, hogy mitől lesz mindig a CoV? Miért nem tudjuk a hónap közepén ill. elején megjelentetni az újságot? Pl: ha a Last Ninja 3 leírásával a előbb jelentek meg, mint az 576, 2x annyi CoV-ot adhatok volna el.

Problem 3: Szerintem az utóbbi CoV-akban a leírások túl hosszúra sikeredtek. Nr az 576 szíjére süllyedtek — nem ezt mondom —, de egy kicsit tán mégis lehetnének a leírások tömörebbek, így pl: a Monkey Island (10.5 oldal) helyére még +2 leírás is befért volna.

Problem ivé (hó, de sok nyelven tudni!): Az egyik barátomnak PC-n megvan a Larry 2 és nem tudunk mit kezdeni vele, mivel foglalmunk nincs arról, hogyan lehetne letölthetnünk. De, Nunuk! (tudok én angolul). Drága COVBOY legy szíves írd le nekünk, hogyan tehetnénk ezt meg! Ha megteszed nagy MEGATANK uti márkod.

Problem pjaty: Végül maradt valami számotlra is a műsolyomkam, nepepedig a stílusáról. Sok gyerek tisztességes kérdésére telhúzd az utódot, vagy egyszerűen megtekinkezel a kérdéstől. Itt nekem az engem is érintő C-Mánia ügyben azért főleg szívesen. A CoV előzetesünk címét a CM-soknak csak 11 adhattad meg, hiszen ezt máshonnan nem lehet megtudni. Na, ennyi erről.

Problem sechs: A CoV 11-ben azt írták, hogy a Carmen Sandiegának nem jelent meg az első két része 64-es. Nos, szívesen lemosolom a szerkesztőgárdának a World részét, az Elvirá-ét cserébe. Ha máj megjelenne, akkor bocs a zaklatásért.

Végül befejezem e gyönyörű leírt és még mindig lennartam (a lentiek ellenére) azon

állításomat, hogy Magyarországon a Commodore Világ a legjobb számítógépekkel foglalkozó lap. (Osztom e nézetet: tényleg a legjobb számítógépekkel foglalkozunk a CoV-ban — CoVboy) Maradnak tiszteltelt, MAROSI ZDI, IAN, Budapest

Ht: Hopp, eszembe jutott még egy kérdés: Miért van az, hogy a hazai számítógépes lapok csak Amigát nyomatnak, néha (sőt mindíg) több Amiga leírás van, mint a 64-es. Persze azért több a 64-es az országban, mint Amiga! A 64-eseknek (mint nekem is) ez hiányos, hiszen csatolg a nyálunk az Amiga képektől ill. leírásuktól.

H2: Még egy kérdés: Mikor lesz nekem Amigam??? Válasz: Talán 10 év múlva, de akkorra már kimegy a divatból.

H3: (Kérdés: Hány m. lesz még? — CoVboy) (Mi az, önkiszolgáló levelezés?! Rögtön be is ezúrkász holtyotom? — CoVboy). Válasz: Nyugi, ez volt az utolsó.

CoVboy: Mivel rend a lelke mindennek, én is pontokba szedem a válaszomat:

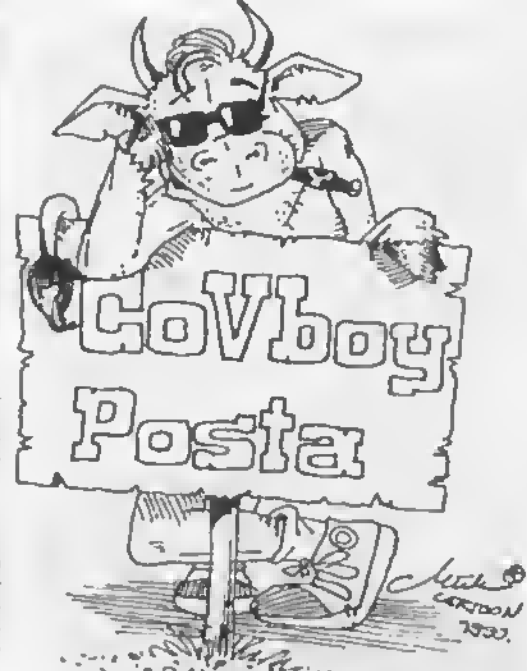
1. Az tényleg fadi az igazságot, hogy nem igazán rajongunk az arcade-kategóriában megjelent csodáért. Az is fadi az igazságot, hogy — 'namrajongás' ide vagy oda — tényleg vannak egész szórakoztató tételeimnyek közöttük (a BARBARIAN-ek például nekem is tetszenek). A probléma ott van, hogy nem nagyon lehet mit írni ezekről a játékokról, mert kb. 2 perc alatt úgys kiderül, hogy ha felveszem a puskát, akkor tudok löni és ha belsőlővé a zöldbe, akkor vagy 500 ponttal löbbel kepek vagy hirtelen kihullik a hajam... Ha ilyen játékokról szükséges leírás, akkor a jövőben akár kezdehelnék úgys a leírásainkat, hogy-aszongya "a program belöltéséhez gépeljűk be: LOAD "...8.1, majd amikor megjelen az IKARI+TALENT foliratot tartalmazó 'címképernyő', akkor nyomjuk meg a 'SPACE' billentyűt (az a hosszú ott alul) és akkor talán elindul a játék". Jó lesz?

2. Na az egy jó kérdés. Mog egy hoozú mese. Kezdjük onnan, hogy újságot gyártani elég nagy sz\*\*\*s. Előzést a kifejezésért, de ez a legtrappásabb, ami hirtelen eszembe jutott (mog egyébként is a ezilás-ceteket gondoltam). Ha nem mi kéelünk valamit, akkor a nyomdában vannak gondok; ha ott nincsenek gondok, akkor a HELIX-nek nem tudjuk időben beazáfolítani; ha idég minden stimmel, akkor a HELIX felejt a háromnegyedét az elosztóban; ha pedig mégis minden rondben folyik, akkor a postavonat sikkik ki, mert a bakter RAILROAD TYCOON-ozik. Azt hiszem, ez bőven elegendő magyarázat... A LAST NINJA 3-mal igazad van. Jó lett volna elsőnek lenni vele, de amikor 4 napja meglatam az 576-ot az újságosnál, akkor hirtelen nem lett észlele a mosolyom. Mindogy, ha már mi is magcsinálhuk egyszor, akkor mér nem fogjuk klszedni.

3. Ez igaz. Kicsit szósztátyárok a leírásaink (már amolyk). A MONKEY tényleg enyhe túlzás volt, de akkora poénok voltak abban a játékban, amiket nem lehetett kihagyni a leírásból. Így legalább az is velünk azóia-kozik a játékon, akiknek meg sincs.

4. Igen csekély képzelődőre vall, hogy nem tudsz Moletov- (azaz 'Larrytov-') koktílt gyártani egy hajszázas üveg, egy fojtás és egy doboz gyuta segítségével. Példéul meg kellene próbálni beleakni abba az üvegbe valamit fojtásnak (USE SZOTAR) és Larry már rögtön haaználja is a gyufát...

5. Ha én adtam volna meg a CM-nek a címet (vagy bárki másnak a címét), akkor nem írtam volna oda a főcímlap aljára



ba, hogy nem én adtam meg a címetet! Mi lett volna nekem abban az üzlet? (Ber mondjuk ha megajánlottak volna darabjért egy ezüst, akkor szívesen szolgáltam volna meg nehányezertel, hihl. De azért még ne nevezzon senki Kohnbeynek!) A címed talén abból kifolyólag volt meg "valakinek", mert bizonyára rendelt programot egy bizonyos Kazetnaküldő Szolgáltatól. Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanság ez a dícsó manufaktúra a CM-ben hirdet. A többi kitalálhatod magad.

6. Előzést, akkor még nem volt meg. Azóta megvan. Bukott az üzlet. Nem tudom, hogy miért nyomatnak annyi Amigát a számítógépes lapok. Talán az lehet az oka, hogy a cikkek írónak Amigájuk van.

U.I. (vagy R.ó.f.f.): De jól elboszélgettünk!

## Virus! Virus! Virus!

Helló, CoVboy!

Ne haragudj, ha rosszul írtam a nevedet, de elég kacifántos. Lehet, hogy csak egy nagyot lógz rohogt a levelemben, ami nem lenne szép. Tölrd, de légy szíves próbáld visszatölteni, olvasd végig a levelemben, és amint csak tudsz válaszolj rá! Nem teszek INTRO-t az elejére, inkább kibuktam miről van szó. Ma leírtam hozzá egy barátom: "Hella, vagy egy jó hírem! Döböl el a lemezedet, amiket én másoltam! Virusos a gépem!" Egyébként a 64-ről van szó. Először elcsodálkoztam és nem akartam elhinni. Aztán elmesélte, hogyan történt: jött az 16-12-re, újratöltötte a játékkáslát. A gép kárta, hogy nagy be a lemez másik oldalát, betette, tite, kup-kopp, mindia a Hopp, vagyis ötleten kalapált kezdett. Negyedórát ezzel szórakozott, mikorin beugrott neki, hogy látha a lemez hibás. Ki, utána bekapcsolta a gépet, floppyt, próbált akármí mási tölteti, nem sikerült. Végül már annyira remegett a lemezegység, hogy gyorsan kikapcsolta, nehogy a gép is fonkemenjen. Szerencsére nem ment tönkre a C-64, és az is lehet, hogy nem vírus művelte ezt, de azért elmondia, mert jobb félni, mint megjelni. Hát, ennyi. Szóval (és tette!) légy szíves minél hamarabb válaszolj nekem! Előre is nagyon köszönöm! Ja, esetleg még megírhatsz nekem az 11 Vadvnyugat 2-nk a védelmének a kóslját! Kösz! Zárom sirnaimal, Váram válaszával! Továbbra is maradok tisztelő és rajongó: MIKROPRIDE SDF/Vanyolai Kiszán, Baktummed.

CoVboy: Olyan méi máe díve életében is előfordult, hogy időlegesen visszaadta a lelkét az alkoholnak. Ehhez nem kell vírus. De ha mér az 11 Vadvnyugat 2-ről érdeklődtél, akkor esetleg tehozem azt a kódló kérdést, hogy nem véletlenül egy rosszul tölt verzióval játszottál? Hogy mire gondolsz ezzel az olmes kérdéssel, rögtön kldórhethet, mihelyt előlvasod a CoV 8-ban a Rátkal-Interjú...

(István, István, de gonosz vagy!)

Tisztelt 1.75 ut(ak) és CoVllyh hást! (Nem a 'B' a nagy, hanem a 'V'! Így: — CoVboy)  
Lassan már két hónapja, hogy leírtam a hosszú levelet megrendeléssel és egy (rögzített) hirdetéssel, majd utána pár nappal később még egy levelet, a hirdetés helyesbítésével. Mindkét levélben észrevételek voltak a CoV-gal kapcsolatban, és kérdések sok más dologról. Ezekre azóta sem kaptam választ, írta a lehetséges magyarázatok:  
• Kezdetiől fogva ellenszenves vagyok.  
• A levelet (leveleket, esetleg csak az egyiket) nem kaprák meg.  
• A benne lévő sértések önmukre nézre.  
• A levél témája lárszónó, vagy érdektelen (esetleg gicces, kopintott, butányon, mesterkélt humorú stb.) volt.  
• Levelemben tegezték önököt.  
• Eldobták a papírkosárba elbuvás előtt, mert...(!)  
• Vidéki alja néppel nem foglalkoznak.  
• Nem volt benne válaszboríték (Az egyikben volt, és az újságokkal együtt is el lehetett volna küldeni a választ!).  
• CoV-576 Kbyte téma miatt. (Semmi beírásmérés nem volt egyik lére néve sem!!)  
• Nem adtam meg a címem. (De igen!!)  
• A hirdetés terjedelme miatt.  
• Győzőtalan hogy merek levelet írni? (Hoppát Kedves játékok! Örömmel közlöm, hogy az utolsó pillanatban sikerült megnyernie a "Tizenkettedi találghatsz!" névre hallgató térszjátékunkat és így nemaokára B. Tóth úr allig haeznált Calypso-zoknijának (bal lábba, 44-es) boldog tulajdonosa lehet! Figyelje a postaládáját! — CoVboy)  
Kérem válaszálják ki a megfellelőket! Én nem haragszom magukra, csak csalódott vagyok, mert nem így képzeltem el egy jó lap szerkesztőségét, és ha levelemben valami "mulatságossá" találnak, akkor az véletlen, mert végső kétségbeesésemben ragadtam meg tollamat! Különben akkor is illenék válaszolni, ha esetleg úgy mond "nem tetszik valami". Legalább egy pár sort írjaak, ha nines rám 15 pernyi idejük, vagy azt, ha majd több idejük lesz bővebben írniak, de ne így, hogy semmit nem kapok, mert ez nem lair! Ha úgy gondolták, és ha lényeg nem kapták meg az előző leveleimet, akkor azt újra leírhatom és elküldhetem önöknek. Legalább utólag pótolják be mulasztásukat. Ha pedig egy levelemt sem kapták meg, feltétlenül írjanak akkor is, ugyanis nem tudom miért, de már másik három címzett (programcsere) ajánlat volt levelemben) sem válaszolt (igaz, csak egy levelet írtam, persze külön-külön mindhármuknak). Tehát akkor itt a posta körül esetleg valami nines rendben! És még valami! Ez nagyon fontos! Mivel előzetző vagyok, borítékban kapom a lapjait, és eddig mindkét boríték töl volt nyitva! Ezért kérem önököt, hogy ha módjukban áll TIXO-vál, vagy pecséttekkel gondosan ragasszák le, hogy legalább egyértelmű legyen, ha valaki turkál a boríték-

ban megkerézés előtt. Így javaslom: az elfogyott CoV-ot és SpV-ot után kéne nyomtatni, ha kétszeres költségekkel járna is, mert sokkal jobb, én) dupla áron is megvennénk. Ha tévhitekben éltek, kérem közöljék velem! (Nincs utánnymosás! Az SpV 1-3-4. és CoV 1-2. c. kladványokban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvételére, másolására és másra nem a kládó nevében szennel engedélyt adok. Tazsem ezt azért, mert ha nagyon akarod, akkor ügyfélelénymásolod... — CoVboy) Ezt a levelet 95%, hogy megkapják, mert ajánlottan adom föl. Könyörgöm: írjanak. Minden jól! Üdvözléssel: BENCZE HARNNA, Mára  
CoVboy: Na igen. Már én is megfigyeltem azt az érdekes természetű jeleneget, hogy néhány távél egy teljezen más időskiba diffundál, mint amelyikben én tartózkodom. Bár az is lehet, hogy bennem van a hiba és én azoktam elidiffundálni a levelektől. Aztán az is megtörténhetett, hogy a Poeta meguntá kézbesíteni a 3 Ft-os bélyeggel ellátott levelezőlappalmat (még olyan van raktéren és utalok bélyeglet ragasztgatni, mert az enyvót mindig a azápadlásomhoz ragad a nyelvem). Ez mondjuk nagyon nagy bunkóság lenne tőlük, mert eddig — ha fahútt valakinek, hogy túl sok bélyeg van a levélen vagy a borítékon — mindig visszaküldték a postafiókra (úgy négy-százöt egyet) és akkor hajlandó voltam ráragasztani még egy bélyeget. Ha most már vissza ae hozzák, akkor az egyszerűen példétlan hanyagság és írni fogok a miniszternek, hogy fizessenek kártérítést a preautizációsért! Komolyra fordítva a szót: alnézést, ha tónyleg nem válaszoltam volna nekod vagy bérkínak, de az slótfordul néha, hogy agy levél akkaveredik ebben az igen szép rndben, amí eoben a szobában tartunk. Sorry. Majd bepótlom valamikor. Az előírtstett újságok borítékja nem véletlenül vannak csak egy írtkapoccal lezárva: a derék Postónál az a szabály, hogy újságot csak ilyen kapoccal lezárva lehet feladni — ha leragasztod, akkor már 'nem szabványmeretű levél' és háromszor annyi a postaköltség. Jó, mi? Az, mert a kapoc néha kilelek. Nem baj, azért nem kell elke-szerodni, ha 'turkólnak': semmi értékes nines a borítékban, csak agy CoV, Ja, a Calypso-zoknit (bal lábba, 44-es) feltétlenül küldöm, mihelyt sikerült valamilyen fonderattal sicaennem Laci bécsi tábaról.

## "Mondd, te kit választanál?"

Tisztelt CoVboy! 14 éves vagyok, egy plusz-csem van, amit a közeliwóban szeretnék leese-relni egy AMIGA-ra vagy IBM PC/XT-re. A gépel elsőszuban játékra szeretném használni. Önöknek mi a véleményük, melyiket érdemes választani? Az én szívmhez az AMIGA áll közelebb, de a szülemnek előíreletem vannak

vele kapcsolatban, mert néhány "szakember" azt mondta nekik, hogy elavult konstrukció és nines jövője. Mi erről a véleményük? Az AMIGA-ra milyen típusú 5.25"-os meghajtó? Memóriahívót érdemes venni? Valamelyik számban írjanak párt azt az AD&D-ről! Tisztelettel: CSORGO ISTVAN, Úrhida  
Ha a CoVboy-Posta lehet akár 5 oldal is. Mikor jön az évkönyv? Leaz benne +4? Hány előzőnk van? Mikor lesz Pylon térkép? Miért ninesenek másaszín ábrák a lapok közepén? Megfeledeztek a "gyarmati sorban élő lénymásoló lametek népes gárdá"-járól? (Csak ennyi kérdés fért el az utóiratban? — CoVboy)

CoVboy: Ha a leendő gépet játékra akarod használni, akkor mindenképpen az Amiga a jó választás (Amiga 500-ról van szó). Itt most nem a játékok minőségére, hanem a monnyiségére gondoltok. Ráezemről mondjuk inkább PC-n szerstek játézan, mert egyszerűt utáalom állandóan csereigatni a lemezeket (wineheaterem nines az Amiga-hoz, de akinek van, az is azt mondta róla, hogy a játékok fele nem hajlandó együttműködni vele), másrészt azért merticsak. Attól függetlenül játékra akkor is az Amiga az alkalmasabb, már csak azért is, mert legalább 15-20-azor annyi játék van forgalomban hozzá, mint PC-hez és Magyarországon eokkal könnyebb Amiga-játékokhoz jutni. Nem tudom, mit értett a 'szakember' azon, hogy az Amiga 'elavult konstrukció', bar gyanom, hogy az lehetett az elmea megállapítás oka, hogy még sohasem léteit Amigát (vagy ha igen, akkor fotón). Mindeneaetre ha beinveazálna néhány konvertibilis sztyetinkát egy Amiga Formal vagy egy Amiga User c. újságba, akkor esetleg némileg tájékozottabb lenne Amiga-ügyekben, különös tekintettel a lehetőségea upgrade-ekre. Az megint egy hosszú mese lenne, hogy mi a korzerű, meg mi nem: tavaly májusban (!) volt szerezésem létni akelőben agy Macintosh II Fx-et (néhány apróság róla: 38 MHz orajel, 4 Mega memória, 170 Mega wineheater, 16 caaternéa zene, 4 és fél millió szín, stb. — a maxmális felbontásra és az egyszerre használható színekre nem emlékszem pontosan, de például az MTV és a Super Channel reklámjainak legnagyobb részét nyugodtan mag tathet csinálni vele) — ahhez képoat egy 286-os VGA AT mondjuk egy intelligena kulestartóra emlékeztet. Lehet, hogy a 'szakember' arra gondolt, hogy az alacsony ár miatt az A500 alkatrészel olcsó távél-keletl áruk, de nekem például az utóbbi két év alatt mind-áeze a belső drív-okkal voltak gondjaim. Konzekvencia: ha valaki ilyen ártékvesben véglik egy játékszerre, akkor az Amiganál nem lehet jobb válaeztása.

Ha van pénzod rá, miért ne lenne érdemes memóriahívót venni is hozzá? Az 5.25"-os drív illesztése hardware-probléma: ha a géppel meg tudod érteni, hogy az ott egy drive, akkor elméletilag bármilyen meghajtót rá lehet akasztani (egyéokém Bécsben báthol kaphatsz hozzá meghajtót).

Az AD&D-ről inkább nem írunk egyetlent aor sem: a Computer Ménia szeríntem már elég mályrehatóan kiemezt a dolgot. Évkönyv augusztua végén. Számoe előízetónk van (hal'istennek), da meat épp' nem jut eazembe, hogy ponteean mányil. A rózsaszín és kék feltokról máit volt szó: egyrészt néhe olvashatatlan lett tőle a szöveg, másrészt aki nagyon akarja, az lefénymásolha így is. Tehát teljesen felesleges lett volna megtartani őket. Fénymásoljon csak, aki akar! Erről eszembe jutott egy nagyezérű eset, amin napokig mulatunk itt a CoV HQ csnéde homalyban: egyikünk éppen az Uttőré Áruház (ja, már nem így hívják?) műszaki osztályára szállított SpV-kt, amikor egy jól szituált úrlember az eladóhoz lépsit és sikért két SpV-t. Nem megvasarolni: akarta őket, csak 'kötcaón', amíg az Enterprisé-éert lefény-mésolja a bejaratnál. Az eladó története-zen egy jó haver volt és egy cinkos pillan-tes után átadta a két újságeket. Namar-most a bejaratnál levő fénymásolában szí-nea lézeirel dolgoztak és az aieik vále-hogy nem túl feltűnő helyen helyezkedtek el. Szágeny ember többet fizetett a 8 oldal lénymásolasaért, mintha megvett volna két teljes sorozat SpV-t! Hahehehehe...







## Gazdasági rendőrség

Hí CoVboy!  
Mint láthatod (ezt nem szeretnék... azért nek szántam...), nem vártam volna el, hogy ilyen lépésekkel tegyél. Mi az, hogy 25 szö lehet 100 Ft+AFÁ egy hirdetés? (Ez kérlek egy kijelentő mondat! — CoVboy) Is ha én egy 26 szavas hirdetést adok fel (Az 100 Ft+AFÁ, de ha jó hangulatban találsz bennünket, akkor esetleg nem fogunk egy szóval kukacoskodni — CoVboy) vagy egy 250 szavas?! (Na, azt várjuk szeretettel! — CoVboy) Persze, valószínűleg ki kell húzni a hirdetőmatat, de nem így! Sokkal jobb megoldás lett volna szerintem, ha bizonyos "mennyiségenként" kifizetünk a pénzre. (Nem részletezésre gondolom...) Ezt úgy értem, hogy pl. 30, 40 vagy 50 hirdetőt megfizetünk 7 Ft a hirdetés.  
A "kereskedelmi hirdetések" el sem a legutolsó ötletedem meg. Mit szólsz egy hasonló hirdetéshez: "Kellenekelegnaplójátokunk, mert ha igen, írj!" (Ez mondjuk abszurdum, de szerintem itt is jobb lett volna a "betűs" (karakteres) hirdetés...)

A 20 Ft+AFÁ-t viszont sokkal találmány számunkra... Na, mindegy, végül is elmentek el... Helle!!! LEOON DE LA FOR!!!  
De ha valamilyen majd... esetleg... valamit... (esetleg küldök egy válaszborítékot) visszatér, akkor majd visszaküldheted az összes belvegemel...)

CoVboy: Ha jól emlékszem, akkor a hirdetői tarifákat nem nepszavazás a bocsátottuk, hanem bejelentettük. Keretik mindenki figyelembe venni, hogy a hirdetésben nem kell felsorolni az összes programjot! A 20 Ft+AFÁ/szó tényleg nem keves, de ingyen másolt programot pénzért árulni sem túl szép dolog. Hopp! Ugyanabba a tilallia-szakkörbe járunk?

## Új szerkesztő érkezik

CoVboy!  
Ez ma! Felháborító! Most kaptam meg a CoVboy-t, a bontó belső oldalán szívnál. Ezek a "DIP" listák felhalmozóként voltak. A rapok, bár semmi humor, (fel oldalt megkértes). Tartalomjegyzék, szintén egy fel oldalt elfoglal, ami egy negyeden is elter. (Ez oldalt alsó fele hirdetés, kiírni a neveket, ha azok nem mondunk semmit pl: CoVboy) (Mert? A Rucz Lajos meg a Kiss László mond valamit nekem? — CoVboy) (Mond negyed oldalt) Jateklisták, lehetne régi játékok listásítás közölni, nem csak az újakat, mivel azok unalmasnak meg unalmasnak. (Dupla öröm: mire

megkapjuk a játékok van melle lenni is! Egyébként elég jó az élet felelek, ha a 16-ban lévő játékok túlzottan újak voltak: a HEATSEEKER legalább fel evos, a TIMES OF LORE két és fél, a PO2 másfél, a CENTURION os az Alvilág Ura úgy ahogy friss volt. Ezek után nem szeretném, ha a következő leveled azzal kezdődne, hogy "miért ilyen régi játékokkal foglalkozunk"? — CoVboy)

Is az a sok hirdetés!! A phal, amit le lehetne tenni is csökkenteni, például azt kényszerít egy későbbi rakni (Aha. És ami közben jön azt dobjam ki az ablakon? — CoVboy) Jóllehet van a pénz szeredése a hirdetésért, így legalább nem innak olyan hosszú regényekkel (már 2 oldal). A levelezési rovat is hosszú. Csak a legényegesebbeket kellene kiírni a levelekből, és azt megpróbálni, és nem azt a sok akcióért, amit pl. a "Hoppa!" típusú levelek (már 2 oldal) (Dicsőre 4 és 14 oldal lenne utes, melyekre más stílusú játékokat lehetne rakni. Hanynálom a felhasználó jogokat az újságtól. pl. Home (a producer... stb.) Most már tudom (ha ilyen maradj az újság) hogy miért nem lehettem CoVboy (módosított). Ut: Kerem megjelentetni!

CoVboy: Kérlek. Felőlem megjelenthet, ha a "Hoppa!" típusú levelek mehetett, akkor mehet ez is. Kifizetési szabad. A hirdetésekkel kapcsolatban igazad van: tényleg egy kicsit sok van belőlük. De ez már nekünk is fájóan és megpróbálunk valahogy normális mederbe (1 meder=kb. 2 oldal havonta) terelni. A felhasználói programokat en is hiányolom a CoV-ból — azt viszont nem tudom, hogy hova lehetne rakni őket. A levelezési rovat tényleg hosszú (en is inkább mar mennék Balafonra), de csak akkor szoktam nyírni a leveleket, ha nagyon muszáj. Ha csak a "legényegesebbeket innám ki", akkor a leveledből ennyi maradna volna: "CoVboy! Jövőre nem fizetem elő. Ut: Kerem megjelentetni". Így viszont nem kell volna különösebben szép szintetizálni az e havi tehén rovathat, jól beszéltek?

## TólkosMakos levél

"Tisztelt CoVboy!"  
Tudom meg emlékszel arra a fórum laponra, amit én küldtem Neked az előző év februárjában? (Amikor a "Kérlek" küldtem az ACI-OT ACI-s listát az utolsó felületen az INFO-ITP, melyre reptérként. Azóta elmentek, fel is, és azóta nem tudom, hogy mit kell levelezni. Kérek, hogy ezt nem közzétessem meg Neked. Ha akkor most ksz, ksz, ksz! (Nemene!) Nem kell megköszönni, hogy válaszoltam, mert akkor arra is válaszolnom kell! — CoVboy) Nemrég kaptam egy Anugát (akik a CoV-ból kapcsolatos kérdéseimre) Ezek a következők lesznek. Szerinted érdemes volt a velem (személyesen) a programozás (egyelőre csak Anuga BASH!) és a játékok miatt? (Ez egy olyan kérdés, amire te sem varsz választ — CoVboy) Most jennek az újsággal kapcsolatos kérdések!

Szerinted melyik újság a legjobbi CoV, 576, 1. március? (Ez abszolút válaszolj! Szerintem a CoV Helé. A C-matka készítésebe becsúszott Székely László (bővebb 1. vagy 0.75) 1. oldal egyedül nem ment az újságunknak! Mire "mentek fel" az 576-ból egy csomány a C-matka. Ah! Kérlek, árt, vagy mi? Mit gondolsz az 576-ról, és a C-matka? Milyenek a kérésed és a stílusod?

En is egyetérték veletek abban, hogy a low-level játékok játékosok, bár neha vannak olyan pillanatok, amikor "pusztánom kell" (Ja, nekem is voltak olyan pillanatok, amikor nekiallám SILKWORK-ozni egy haverral. Természetesen tálnér nélkül, hogy edes anyanyelvünk legszebb kifejezéssel is eszünkbe jussanak... — CoVboy) Ez szerencsére csak nagyon ritkán mond egy milliomodik esetben egyszer szokatlan elhőzódni. Engem az sem érdekelne, hogyha a CoV mondjak a jövő hónapból kezdve 100 forint lenne, én akkor is megvenném a <rendkívül gonosz mosoly> — CoVboy) a művészet meg kell fizetni. Kene egy olyan DIP lista is, amelyben a legjelentősebb, legismertebb tavanyok találhatók a játékosok. Ezen az Újra. Projekt. Ezen a szövegen foglaltak a levezetést hánynál

ki meg akarja. Nem am! Ez csak egy vicc volt. De mi lenne, ha megis lenne egy ilyen? (Rohaj — CoVboy) Amikor észreveszem az újsággal kapcsolatban, az az újság rendkívül művel, illendős és humoros és érdekesek vagytok. (Yikes! Te valamit akarsz... — CoVboy) (Ez volt a CoV-ból az élet. Nekem van egy olyan érzésem (csak értes), ami azt sugall, hogy egy CoV-ból (vagy személy) nincs is csak ilyen alacsony válaszok a levelekre. 4.75. Na, igaz? Ha, lehet, hogy nem — ez csak egy értes. Hozzátok is olyan humor megkérdező az új programok, amit az 576-hoz, vagy a C-matka-hoz? Ha jól látom akkor későbbi kérés kezdem. Hát, tényleg, te nyolcvanöt oldal választ fogsz küldeni nekem. Válasz most en megkérdezők, kezdődik a pusztánom. Ading is vanam válaszol! Hát, tényleg, ACI-OT BASH, Székely!

CoVboy: Istenem, meddig kell még könyörögni, hogy hagyjék már ezt az összehasonlítást! Hogy melyik újság a legjobb, azt úgyis a vásárlók fogják eldönteni! Részemről nagyon tetszett az 576 utolsó száma (tényleg!), mert kivételül jól néz ki az újság és jó játékok vannak benne — nagyon nem tetszik az impresszumban lévő "A kiadványban..." kezdetű szöveg (az azért enyhe túlzás). A Computer Mania utolsó száma meg azért kellemes, mert — szerintem — egy nagyon jól designolt újság és az egyik csoka stílus is nagyon tetszik. Amikor először olvastam ezt a számukat, akkor hirtelen ottentől vezelve majdnem nekiallám 143 oldalú dobokockát rogazgatni, de azian teljesen lelohadt a lelkesedésem, mert mihez kezdjek a dobokockámmal, ha a következő számuk is 3-4 hónap múlva fog megjelenni? (Pardon. Ez melyik volt. Nem ismerem a körülményeket, szóval visszaszavom.) A CoV-ról nem mondom semmit, mert az elfoglalt vagy alszerény lenne — mi csak itt idellenkedünk és neha csinálunk pár leírást. Arról fogalmam sincs, hogy az 576-ból miért mentek át parán a CM-be. De talán ezt tőlük kellene megkérdező, nem tőlem, nemde? Azt meg már vegkepp' nem tudom, hogy az 576-hoz és a CM-hez milyen gyorsan érkeznek meg a programok. Mi például minden második héten beszélünk a Novotrade valamelyik szalonjába és üres láskainkat teljesen hol anyagokkal megtöltve térünk meg hajlékunkba... Tényleg észrevettem neha, hogy "valaki" garazdalkodott a nevem alatt és olyan dolgokat írtak, amire én nem emlékszem. Viszont a klasszikus descartes-i axióma ("Gonoszkodom, tehát vagyok") alapján úgy vélem, hogy nem 1.75 válaszol CoVboy alvően a levelek. Az okozia válaszolnak, amelyek nem lettek megválaszolva. En, kerlek, szólny anyagi válasz vagyok. Egyébként ha nem vagyok, akkor kinek a vigyorgó képe tükröződik ott a monitoron?



**Csak úgy puritán egyszerűséggel: Na csá! (Yikes...)**

M az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képes katalógus! Szuper olcsó árak! C-64-re lemezek! Írját! Cím: OTHIS Software, Vác, Eperfa u.6. 2600

C64 + 1541/II floppy + 2 joystick + 50 db 3M-es lemez + 40 db. NONAME lemez + lemeztartó doboz (100 db-os) + könyvek, újságok eladó! Gecseg Andras, Sopron, Előzői 11. 9400

C64-re régi és új kezelt programok olcsón eladók. Válaszborítékot listát küldök. Minden levele válaszolok. Csere is lehetséges. Varga Zoltán, Verpelét, Lehel u. 3. 3351

Hi C64 players! Ha igazán színvonalas programokat akarsz szerezni kazettán (Prates, Graphic Adventure Creator, Last Ninja 3, Turrican 2), vagy lemezen (AD&D-k, RPG-k stb.), akkor ide írját! Halmai Bolond, Sopron, Széchenyrtér 15. 9400

Plus/4-es alapgép külön (9.000,- Ft-ért) vagy tartozékokkal (11.000,- Ft-ért) eladó! Sörgöl! Cím: Csapok Krisztián, Hajókeresztúr, Petőfi út 75/A. 3597

Eladó C-128-es számítógép, 1541 floppy drive, C+4-es számítógép, negymennyiségű programmal, és tartozékokkal! Tel.: 1661-371

C64 reszettel, 1541/II floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames — lemezes gyorstöltő másoló — és Action Replay MK II, cartridge eladó 40.000,- Ft-ért, esetleg külön is! Baji János, Békés, Kispince u.33. 5630

Amigához színes monitor olcsón eladó Varga Zoltán, Tel. 1136-591, 17h-tól

C64 + 1541/II floppy + magnó + 2 joy 35.000,- Ft-ért eladó Cím: Czeglér Péter, Százhalombatta, Pf. 59. 2440

## ANGOL NYELVTANI GYAKORLATOK

Oktató programcsomag  
ZX Spectrum computerre

- 8 program 310 KB
- 1630 feladat mondatokkal
- \*B\* típusú nyelvvizsgálóhoz
- kezdőknek 1 éves tananyag
- megoldás ellenőrzés, nyilvántartás, értékelés
- választborítékra ismertetőt küldünk
- **Mignonette**  
Kaposvár  
Sávház 3, 7400

## A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. **C70A** — Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn It 2 / Solitaire / Dizzy 4 / Death In Effect / Quick McGraw / Hazard / Supercars / Run For Gold / Derr Colours / Play 3D Soccer / Diplomacy / Chips Challenge Part 1 / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Tilt / Tanks / Kick Box Vigilante

2. **C70B** — Neogox / Trans World / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3 / Pursued / Saddam Hussein / Gyrolalcon / Winner Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Drowning / Greytoko 2 / Super Monaco Grand P / Starcontrol / Pick'n'Pile / Last Ninja 3 D / Domino TV 2 / Twin Morg Valley

3. **C66B** — Dynesty Wars (Utántöltős) / Franco Barest C Kick Off / Optima Rex / Skate Wars / White Ninja / Scumm / Santos Christmas Capers / Days of Thunder / Hard Drivin' / 4 Soccer Simulator Part 2 / The Spy Who Loved Me / Skatin USA / Soccer Challenge / Gazza II Soccer / Heffer Skelter / Triky / Zero Gravity Race / Top Cat In Beverly Cats

4. **C64A** — Sidowinder II / Clue Master Detective / Zozoom / Saint Dragon / Turrican II Part 1 / Connect 4 / Kamikaze / Rugby Manager / Silent Shadow Part 1,2,3,4 / Stairways / Tenspeed DTrainer / Badlands / The Amazing Spiderman / Trans World / Kwik Snax / Yogi Bear In Green House

5. **C65B** — Subhoteo / Dragons Kingdom / Time Soldier Part 1,2,3,4,5 / Strider II Part 1,2,3,4,5 / Dino Wars Part 1,2,3,4 / New Dark Sydo

6. **C71A** — Lotus Turbo Challenge Part 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

7. **C74A** — Atomic Robo Kid (utántöltős) / Deliverance (utántöltős) / Renegade 3 (utántöltős)

8. **C71B** — Creatures (utántöltős) / Hunt For Red October (utántöltős) / Chips Challenge (utántöltős) / Twin Morg Valley / Domino TV2

9. **C69A** — Golden Axe (utántöltős) / Mig 29 Soviet / Artillery 90 / Wacky Darts / Super Ted / Tron / Popeye II / Arcadia 90 / Weaver 2 / Western C. Part 1 / Beast Part 1.

Az itt látható kollekciók megrendel-  
helők C64-re CSAK KAZETTÁRA a  
64-SZOLG címén:

64-SZOLG  
2030 ÉRD  
Pf.: 4

1 kollekció ára 1 db. 60 perces ka-  
zettán: 360,- Ft. 2 kollekció 1 db.  
60 perces kazettán: 500,- Ft. Árunk  
a postaköltséget is tartalmazza. A  
rendelést utánvétellel postázzuk! Az  
eddig meglévő kollekciókról bélye-  
ges borítékot listát küldünk! A hi-  
bás kollekciókat visszacsereéljük!

Hi, crackerek! RPG-sek! + mindenképpen! A legújabb programok csereje C64-en lemezen! Rengeteg szuper játék, új stuffok! A kínálatból: Turbo Lotus E.C., Super Monaco GP, Silkworm IV (SWIV), The Last Ninja III, USS John Young, Night Shift, Creatures és még sok-sok más '90-'91-es törésű játék. Csere esetén listát kerek és küldök! Felbéklyezett választboríték nem hátrány! Kérésre az ELVIRA, Heatseeker, Az alvilág ura, Star Rush, The Lion, Z-Out, Vrz, Eskimo Games című programokat! Kezdők is írhatnak! Továbbá 1541/II, vagy II-es drive-ot venne! Horváth Szilárd/TBE Soft 1991/, Győr, Heszky E. út 45. III/12. 9024

Jön! Jön! Jön! Sőt, már majdnem itt is van a

# CoV Évkönyv

Mivel leírni való játék nagyon sok van, a CoV-ban pedig a hely kevés, úgy gondoltuk, hogy a világ nem menekülhet előlünk és a CoV-on kívül újabb papír adathordozókat fogunk mindenféle textekkel megtölteni. A rémítő pillanat, midőn mindez rájuk zúdul, szeptember elején fog bekövetkezni. Hogy mi lesz benne? Sok minden. Például tehenek. CoVboy nem. (De szürkálni szabad! — Én) Azonkívül lesz egy kalap játékleírás, régi és új kalandjátékokról, szimulátorokról és stratégiákról. A GRAPHIC ADVENTURE CREATOR leírása a 64-eseknek, mert mári annyian nyúztatok érte bennünket. Nemi zenabona az Amigásoknak, hogy tudjátok miért van a nagy fülemben vatta. Egy kis programozástechnika 64-en és Amigán, mert hiányoljátok ezt a részt az újságból. MegaElsősegély és GigaTökösMákos, mivel a CoV-ba a töredéke sem fér be annak, amit küldötök és üldögeálni semmi kedvünk sincs rajta. Néhány térkép, mert új csótollszállítmányt kaptunk. Ja és természetesen lesz Plus4-sarok, mert ha az újságban van, akkor az Évkönyvbe is dukál. Mindezekon kívül még van néhány gonosz tervünk, de azokat egyelőre fedje sűrű homály...

Már az eddigi Évkönyvesdiktől is kiderült, hogy terveink szerint nem fog utcára kerülni, azaz csak nálunk lesz hozzáférhető. Így tehát a legbiztosabb húzás részedről, ha már most kérsz tőlünk egy előfizetési csekket vagy már most befizeted a 249,- Ft-os fogyasztói árat (sorr, nem rajtunk múlott) az Introban leírtak szerint.